1995/8

ÁRA: 248 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

12db ajándékszelvény a PC GURU-ban!

Machiavelli

Iron Assault

Jagged Alliance

First Encounter

Daedalus Encounter

INTRO

Szasztok skacok!

A megszólítás lazasága valószínűleg a nyár miatt sikerült ilyenre, hiába egy kis láblógatás és nyaralás nem árt senkinek. Ettől függetlenül mi nem nem fogunk pihenni a nyáron, hiszen terveink szerint nem tartunk nyári szünetet és ráadásul még vendégül látunk Titeket is a táborban.

Apropó tábor. Igen nagy az érdeklődés, de még néhány kispajtásnak tudunk helyet szorítani a csapatban. Jelentkezzetek hát, még most sincs késő. Nagyon nagy sikere volt az előző számban befejezett játéknak, mely arra ösztökél minket, hogy folytassuk a sorozatot egy új vagdosós őrülettel. A játék kiértékelése még folyamatban van (ezt a rengeteg levelet), ezért most még nem tudunk konkrétumokkal szolgálni.

A hónap nagy újdonsága mégsem az új játék, hanem lemezmelléklet akciónk. Ettől a hónaptól kezdve minden újság mellé meg fogunk jelentetni egy lemezt is, melyet meg lehet rendelni a lap mellé. Előfizetőink ebben is (mint sok minden másban) kedvezményt élveznek. Ők ingyen meg fogják kapni minden hónapban a lemezeket, legalábbis ha összejön a tervünk. A lemezekre megpróbálunk minél több érdekességet rázsúfolni, bár ez sajnos igen nehéz lesz, látva a PC-s programok méretét. Hát az biztos, hogy sokkal nehezebb dolgunk lesz mint a CD GURU esetén.

Tényleg, CD GURU. A július ismét a CD GURU hónapja. Július végén megjelenik a 95/4 rengeteg újdonsággal érdekességgel.

Kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek, már aki megteheti, hogy elmegy nyaralni. Sziasztok!!!

GURU Team

CD GURU

Mint már azt leírtuk, a július ismét a CD GURU hónapja. Egy kicsit valószínűleg meglepődtetek, hiszen csak szeptemberre ígértük a következő számot, de a hozzánk érkező rengeteg sürgető levél arra késztetett minket, hogy így nyár közepén is megjelentessünk egy számot azoknak, akik a forróság közepette is számítógépezni szeretnének. A CD ismét csurig lesz, hiszen akár 3 CD-nyi anyag is a rendelkezésünkre áll. Lesznek bőven újdonságok, érdekességek, nem volt nehéz ezeket összegyűjteni, mert nemrégiben fejeződött be az egyik legnagyobb amerikai kiállítás. Természetesen a már megszokott dolgokat is megtalálhatjátok majd a korongon. A második szám jó példáját követve egy csomó hasznos dolgok fogtok találni Gravis-hoz és egyéb hangkártyához.Tehát íme, lassan itt a CD GURU, lehet küldeni a megrendelőlapokat.

GURU Team

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza), Szakács Gábor (Sakman), László József (JOCO)
Megjelenik havonta • Ára 248 Ft. • Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben. • A szerkesztőség címe: Bp. VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2.
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt. • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató, Tel.: 250-0679, Fax: 250-0814
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

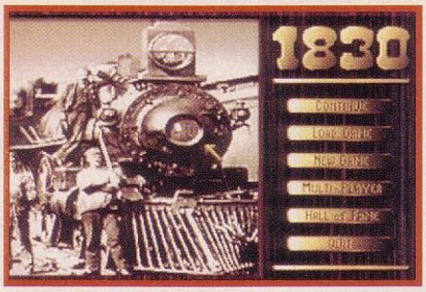
HÍREK 4
DAEDALUS ENCOUNTER 6
JAGGED ALLIANCE 10
PINBALL MANIA 14
VIRTUAL POOL 15
IRON ASSAULT 16
HIDDEN WORLDS 19
WIZARDRY 7 20
TRANSPORT TYCOON WE 24
LEMMINGS FOR WINDOWS 25
LEVELEZÉS 26
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY '95 29
SHAREWARE 30
PYROTECHNIKA 32
MULTIMÉDIA TALLOZÓ 34
MACHIAVELLI 36
SIERRA BEMUTATÓ 40
FIRST ENCOUNTER 42
SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF 45
FOOTBALL GLORY 46

PC GURU

A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765

1830

Itt kopogtat már az ajtónkon a US GOLD legújabb programja is, az 1830. A játék nagyban emlékeztetni fog a Railroad Tycoon-ra, csak egy kicsit a kor szelleméhez igazították. Persze ettől függetlenül itt is a pénz játssza majd a legnagyobb szerepet, hisz a vonattársaságunkat csak úgy tudjuk életben tartani, ha megfelelően sáfárkodunk vagyonunk felett. A korabeli gőzösöktől nagyon hamar eljuthatunk majd a korszerű vonatokig, de persze közben meg kell küzdenünk a rivális



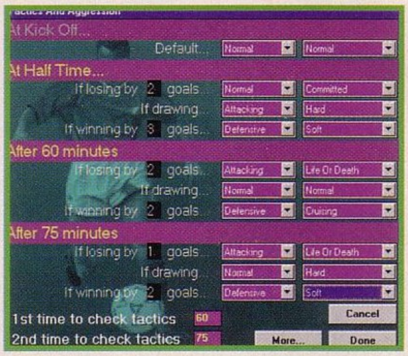
társaságokkal. Kíváncsiak vagyunk a játékra, nem egy lerágott csont kerül ismét elénk.

IFL SOCCER

A Team 17 és az Ocean közösen fogja megjelentetni az IFL Soccer-t szeptemberben. A program egy foci manager lesz, melyben a nagy európai mérkőzésekben szerezhetünk magunknak hírnevet. 400 különböző csapat szerepel

a programban Európa 18 országából. Különféle kiegészítő információk és

adatbázisok segítenek minket majd abban, hogy helyesen vezéreljük csapatunkat a bajnokságokban. Egy igazi manager programhoz illően rengeteg beállítási lehetőség opció lesz majd, így mindenki a saját igényeihez igazíthatja a programot. Érdekesség az is, hogy a játékban szereplő klubok mindegyikéről találhatunk majd információt a játékban, sőt a klub történetét is láthatjuk. A program lemezes és CD-s változatban is megjelenik.



MECHLORDS: THE INNER CIRCLE

A Masters of Orion és a Master of Magic alkotóinak új játéka, melyet a US GOLD fog megjelentetni nemsokára, valószínűleg tetszeni fog a két említett stratégiai játék szerelmeseinek. A game inkább a technikai jellegű stratégáknak ajánlott. A hadi hódítások és természetesen fegyverzetünk fejlesztése a fő cél a játékban, de nem lesz könnyű dolgunk, hisz akár 10 ellenséges ház is harcolhat ellenünk a játékban. 150 választható karakter és 100 különböző kifejleszthető technika jellemzi majd a programot. Izommetrikus nézőpontból szemlélhetjük majd az előre haladásunkat, melyet 3D-s betétek fognak színesíteni. A harcokra különböző kiszolgáló robotokat és különféle rendeltetésű épületeket tervezhetünk és építhetünk majd. A Mechlords kizárólag CD-ROM-on fog megjelenni.

RIDDLE OF THE RUNES

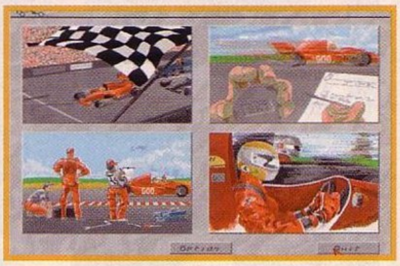
A US GOLD a közeljövőben jelenteti meg a fent említett programot, mely egy screen sáver lesz. Mielőtt bárki elszontyolodna le kell szögeznem, hogy szerintem ennél azért sokkal többről van szó. A program teljesen a TSR világai köré fog épülni, a jól ismert szerepjáték helyszínek bemutatása lesz a program fő

feladata. Két módozatban használhatjuk majd a Windows programot. Az egyik mód a Riddle Master opció, melyben a TSR világokból láthatunk majd kiváló minőségű digitalizált képeket. A másik mód az Adventurer lesz, mikor is konkrét kalandozásokat tehetünk a következő fantázia teremtette világokban: Mystara, Forgotten Realms,Dragon Lance, Al Quadim, Dark Sun, Ravenloft és Planet Scape. Megismerkedhetünk az adott világok jellemzőivel, kiemelkedőbb helyeivel. Természetesen itt is grafikák és a CD-ROM verzió esetén kiemelkedő zenék teszik majd élvezetesebbé a programot. A játékban, mert már inkább játéknak hat ez a program, elhelyeztek az alkotók egy puzzle játékot is, melyben 10000 font nyereményt lehet elnyerni. Mindenesetre a program valami teljesen újat fog bemutatni a kalandozók világaiból, így midenkinek bátran ajánlhatom.

AL UNSER JR. ARCADE RACING

A Mindscape hamarosan betör az autóversenyek piacára egy teljesen új fajta programmal. A játék nem szimulátor lesz, mivel ennél sokkal többet fog

nyújtani. Inkább az arcade action lesz a jellemzőbb és az azért is valószínű, mivel a játékkal többen is játszhatunk egyszerre a Windows 95 teremtette hálózaton keresztül, akár nyolcan is. 10 különböző Indy Car stílusú kocsi közül választhatunk majd a pályákon, és persze különböző nehézségi szinten indulhatunk a versenyben. Különféle módok szerepelnek a játékban, így játszhatunk majd Training, Competition, Arcade vagy éppen Duel módban is. A játékot SVGA grafika, remek hangok és kimagasló kivitelezés fogja jellemezni. A megjelenést augusztusra ígéri a cég.



FORMULA ONE GP 2

A Microprose egy kicsit leporolta a sikeresnek mondható F1GP-ről a port, így hamarosan találkozhatunk a játék folytatásával. Az 1994-es teljes GP

futamokat vették alapul a készítők, az ezeken induló istállók gépeivel küzdhetünk a győzelemért. Jelentősen javítottak a játék kinézetén, inkább a texture-mapping technika felé mozdult el a játék kivitelezése. Rengeteg kiegészítő grafikát helyeztek el a programozók a pályákon, mely sokkal életszerűbbé teszi majd a játékot. 5 különböző nehézségi fokozaton játszhatunk majd, de a legnehezebbet csak a rutinos versenyzőknek ajánlom, mert itt már különböző csalafintaságok vannak. Mint már azt megszoktuk, több versenyzési mód áll majd a rendelkezésünkre, de persze a modem/link opció sem hiányzik a programból. A játék szeptember fog megjelenni mind lemezes, mind CD-ROM-os kivitelben.

HIGH OCTANE

A High Octane, mely e sorok olvasásakor már valószínűleg megjelent, inkább a futurisztikus autózás szerelmeseit fogja rabul ejteni. A 21.században járunk, mikor is a halál uralja az utcákat és bizony nagyon kell igyekeznünk, hogy ne essünk mi is áldozatul. A játékban inkább az arcade rész fog dominálni, de ez nem is csoda, mert harcolnunk kell az utcákon, illetve más tereptípusokon. Természetesen fegyvereink is lesznek, sőt a kocsinkat is fel tudjuk majd vértezni a

különböző támadások ellen. A tervező Bullfrog csapat kimagasló grafikát és mega élvezetet ígér a játékban, reméljük nem fogunk bennük most sem csalódni. A játék kizárólag CD-ROM-on fog megjelenni.

NEED FOR SPEED

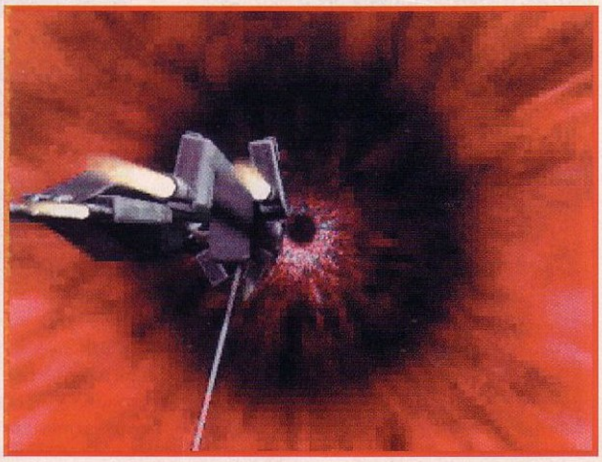
Valószínűleg a mostani hírekben szereplő 4 autós program közül a Need for Speed lesz a nyerő, melyet az Electronic Arts fog megjelentetni augusztusban CD-ROM-on. A játék erősen emlékeztet engem a PSX-es RidgeRacer-re, mind kivitelezésében, mind hangulatában. Full renderelt tájak és kocsikkal versenyezhetünk a játékban, mely pályák elkészítésében természetesen itt is Silicon Graphics gépek vettek részt. Több fajta kamera nézetből kísérhetjük majd figyelemmel a játékot. CD minőségű hanghatások és aláfestő zenék lesznek a játékban, hogy arról már ne is beszéljünk, hogy minden SVGA-ban fog menni. Beépített video effektek, animációs klipek színesítik majd a játékot. Nagyon sok autótípussal találkozhatunk majd

versenyzés közben, melyek inkább a sportkocsik közül kerülnek ki. Természetesen itt is lesz lehetőségünk modem, illetve network játékra, de ez már szinte természetes napjainkban.

THE DAEDALUS ENCOUNTER

Mostanában egyre másra jönnek ki az ún. Interactive Movie-nak titulált CD-ROM-os játékok. Ugye mindenki tudja miről van szó. Fognak néhány másodrangú színészt, írnak egy gyenge forgatókönyvet, leforgatnak egy csomó jelenetet, és azután valamilyen logikus, vagy kevésbé logikus sorrendben felpakolják egy (sok) CD-re. Hát ezekről mindenkinek megvan a véleménye. A legtöbbjük sajnos említésre se lenne méltó... Ezt azért írom, mert az a néhány, melyhez volt szerencsé(tlensége)m, elég gyík volt. Mind a játékmenet, mind a kidolgozottság szempontjából lehetett volna jobbat csinálni (vagy semmit). Az igények növekedésével azonban egyre inkább észrevehető egyfajta minőségi javulás. Ezalatt értendő a jobban kitalált történet, esetleg ismertebb színészek alkalmazása. A többit már csak a rendelkezésre álló pénz mennyisége határozza meg.

Az újhullámos Interactive Movie-k egyik előhírnökeként tekinthetünk a nemrégiben megjelent The Daedalus Encounter-re. A programot a Mechadeus nevezetű csapat készítette, kiket bevallom őszintén nem ismerek. Viszont a játékot kiadó Virgin-t igen, és tudom, hogy gyenge alkotáshoz nemigen adja nevét e hatalmas cég. Bár első ránézésre azt hihetnénk, hogy valami szuperjó meg hipersukár játékhoz van szerencsénk, mindenesetre nem kell túllihegni a dolgot. A játékban szereplő színészeket – Tia Carrere, Christian Bocher – régebben is láthattuk már filmekben (pl. Tia-t a Wayne`s World-ben), tehát nem lesznek ismeretlenek. Mindettől eltekintve hiába jók a színészek, ha rossz a történet és a megvalósítás. Ez ebben az esetben úgy látszik jobban alakult, hiszen egészen pofás történetet sikerült kiagyalni. Lássuk...

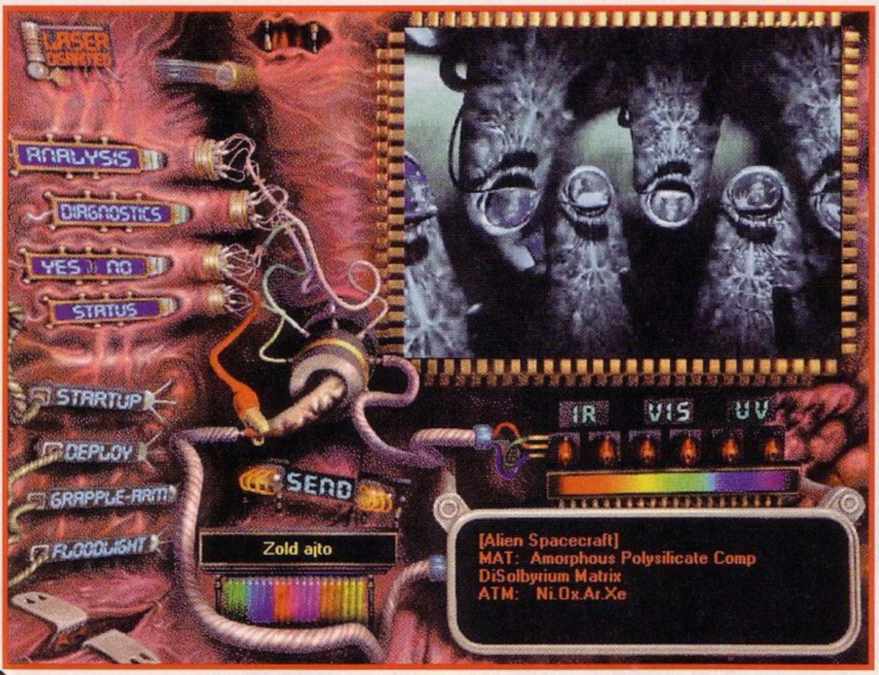


2135. Az Első Csillagközi Háború utolsó napjaiban járunk. Mi – azaz Casey O`Bannon, első osztályú lövész – a TAS Talon elfogóvadász-űrhajón teljesítünk szolgálatot két társunkkal. A pilóta és egyben a hajó parancsnoka Ariel Matheson hadnagy (Tia Carrere), a másodpilóta Zack Smith (Christian Bocher). Mindkettejüket már a kiképzés óta ismerjük és elég szoros barátság szövődött közöttünk a hosszú évek során, talán az egymásrautaltság miatt is.

Hadd meséljem innen a történetet mostmár a saját szemszögemből, mivel innen fogva minden velem (veled) fog megtörténni.

A tragédia nem kerülhetett el engem sem. Egy néhány hajóból álló szakasz – köztük a mi hajónk is – éppen járőrözést folytatott a Phalanx Prime bolygó közelében, a Draylak naprendszerben, mikor nem messze tőlünk a hipertérből kilépett egy csapat Vakkar vadász, és tüzet nyitott a szakaszra. Most az egyszer cserben hagyott a fene nagy szerencsém. Az első két hajót simán leszedtem, de eközben megsérült a Talon navigációs rendszere. A hajó magatehetetlenül száguldott egy roncsdarab irányába. Ari kiadta a parancsot, azonnal katapultálni kell. Mindez néhány pillanat leforgása alatt történt. Mint mindig, most is én voltam az utolsó. Arra még emlékszem, hogy a mentőkabin elstartolt velem. Röviddel azután egy hatalmas ütközés rázta meg a kabint, majd sötétség...

Két hónappal a tragédia után a háború véget ért, a Vakkar erők megadták magukat. Miután magamhoz tértem, furcsa érzések töltöttek el. Valahogy nem voltam már a régi. Megnyugvással töltött el mikor megláttam Ari és Zack arcát. Ari megpróbálta kissé humánus módon közölni a történteket, de Zack, az örökké poénkodó cimbora jópofa módon közölte a megváltoztathatatlant. „ – Casey, be vagy rakva egy dobozba". Elmesélték hogy mi történt velem. A baleset után már csak az agyamat tudták megmenteni az orvosok, amit egy életfenntartó egységben helyeztek el. Persze barátaim nem tudtak elszakadni tőlem, és meglovasították a MedLab intézetből. Most itt vagyok velük az Artemis teherszállító hajón (mit ne mondjak, a háború után eléggé unalmas dolog a jobbra-balra való áruszállítgatás). Szerencsére még így is bíznak bennem, mivel gyakorlatilag teljesen rákapcsoltak az űrhajó számítógéprendszerére. A testemet elvesztettem, de hogy mégis tudjak cselekedni, ezért kaptam egy lehetőséget, azaz szondát. Ez a szonda korlátozott cselekvőképességű, de ennek segítségével tudok „mozogni", persze csak ha erre szükség van. Mivel beszélni sajnos nem tudok, ezért egy egyszerű interfészen keresztül tudom a társaimat értesíteni,



valamint a szondát irányítani. Ez egy grafikus felület, amit most ismertetek is.

A cselekvési lehetőségeim a következőek.

– **Laser.** Van egy lézer a szondán, amivel kedvemre lövöldözhetek, de sajnos ezt csak veszélyhelyzetben tudom megtenni. A biztonsági elektronika sajnos nem engedi csak úgy ki-be kapcsolgatni. Bekapcsolt állapotban az Armed felirat él, egyébként Disarmed.

– **Analysis.** Ha valami furcsa dologgal találkozom, akkor ezzel a funkcióval tudok róla információt nyerni. Elég hasznos tulajdonság.

– **Diagnostics.** A szonda állapotát tudom itt lekérni. Ha valami működési hiba lép fel, akkor itt megpróbálhatom azt helyrehozni.

– **Yes - No.** Sajnos feketét és fehéret nem tudok jelezni, de azt hiszem, hogy ennyivel is sok mindenre tudok válaszolni. Alapvetően társaimnak tudok vele jelezni.

– **Startup.** Ezt a funkciót csak akkor kell használnom, amikor a szonda irányítását megkapom.

– **Deploy.** Ezt szintén ritkán kell használnom, a szonda elindítását tudom vele aktiválni.

– **Grapple Arm.** Szerencsére egyetlen kezet azért kaptam, amit ezzel a funkcióval tudok beizzítani.

– **Floodlight.** Mivel nem kaptam infra szemeket, ezért sötétebb esetben itt tudok világosságot csiholni.

– **Send, plusz nyilak.** A szonda memóriájában levő információ kisugárzására ad lehetőséget, a nyilakkal a memóriarekeszek között tudok válogatni. A memóriarekesz tartalmának nevet is adhatok, ez egy kis ablakban jelenik meg.

– **Nagy ablak.** A szonda által közvetített képet itt „látom". A külső vezérlőinterfész alsó részén levő hosszú gombbal eltüntethető a grafikus felület, és kinagyítható a szonda által adott kép.

– **IR, VIS, UV, egyenként hat fokozat.** A szondába beépített emissziós egység három tartományban tud elektromos rezgéseket kibocsátani. Ezek a fény kategóriában tartozó rezgések. Az IR az infravörös, a VIS az emberi szem által látható, az UV pedig az ibolyántúli fények

kibocsátására hivatott, mindegyik hat fokozatban.

– **Üzenetablak.** Itt „látom" az elvégzett műveletek, megtörtént események visszaigazolását alfanumerikus formában (olvasni azért még tudok). Hasznos segítség.

Az első küldetésem már nagy felelősséget akasztott a nyak... izé dobozomra. Egy hajóroncsot kell közelebbről megvizsgálnom. Az aszteroidamező pite egy tapasztalt pilótának. A bejutás már bajosabb, ha nem a kék felületen lőjük meg a roncs teherzsilipjének a nyitógombját. Ugyanis csak egyetlen szonda van hozzám. Bent körülnézhetek, majd miután minden egységet kipróbáltattak a szondámon, uzsgyi vissza az Artemis-re. Miután épségben visszatért a szonda a hajóra, megdicsértek, hogy milyen ügyesen kezelem újdonsült test-helyettesítőmet. Hát akkor munkára fel.

Első utunk a hipertéren keresztül vezet. A kilépéskor valami nagyon nagy és nagyon strange hajót találunk. Éppen a másik irányba igyekszik, mint mi. Az egyetlen probléma csak az, hogy mindezt velünk szemben próbálja megvalósítani. Korrigálásra már nincs idő, és az idegen hajón hajótörést szenved az Artemis. Ari és Zack eszméletlen... azaz elájultak. Itt lép be az első logikai feladat, amit rögtön meg is oldunk. A négy fő rendszert kell újra becsatlakoztatni középre. Nem túl nehéz. Ha sikerül, akkor újabb hálálkodás társaink részéről. Rövid helyzetfelismerés után kiderül, hogy az ismeretlen hajó egyenesen a közeli csillag (nap) koronáját vette célba, (gy.k. ez valami olyasmi, mint egy üstökös „farokcsóvája"). Tehát a legrosszabb esetben x idő múlva meg fogunk sülni. Valami módot kell találnunk, hogy ezt a dög nagy hajót elmozdítsuk jelenlegi pályájáról. Az analizálás során sem lettünk okosabbak. Talán ha körülnéznénk belülről. Találtam is egy hatalmas nyílást a tetején, melynek formáját elnézve szemmel láthatólag nem volt mindig ott. Be kellene menni.

A Floodlight-ot azért bekapcsoltam. Természetesen Ari és Zack is követett, miután megnyugtattam őket. Semmi veszély. Rövid vizsgálódás után egy ajtót találtunk. Persze Zack egyből fel akarta robbantani. Inkább megpróbáltam én. Analyse után csak egy piros fénycsóvát kellett megeresztenem, s az ajtó kinyílt. Ezt egy kicsit furcsán csinálta, de sebaj. A következő helyiségben felfedeztük, hogy az belélegezhető gázt, egyszerűbb nevén levegőt tartalmaz. Mindezt Zack próbálta ki saját magán. Persze Ari is követte. A szkafandereket levették, s eközben furcsa dolog történt. A fal hirtelen megszűnt létezni, és egy ijesztő kinézetű lény landolt a lábunk előtt. Zack egy tapasztal űr-cowboy sebességével rántotta elő fegyverét, de egyből rájött arra, hogy feleslegesen pazarolta reflexdús mozdulatait. A lény ugyanis szemmel

láthatólag sebesült volt, mondhatni haldoklott.

Életének utolsó másodperceit volt szerencsénk végignézni. Eközben a fején egy különös kerek valamit vettünk észre, ami különböző színű fényeket bocsátott ki magából. Lehet hogy kommunikálni próbált velünk. Talán azt mondta „Üdvözöllek titeket furcsa kinézetű idegenek a hajónkon aaaaarghhh..." Passz. Mindenesetre rossz előjel. Gyors helyzetfelmérés. Az egyik ajtóban egy másik megtért lény tetemét vettük észre.

A kis lukon át csak én, azaz a szonda fért be, mint önkéntes vállalkozó. Az ajtó mögött egy újabb helyiség, ahol furcsa dolgok vannak. Talán valami alvóhelyiség lehet, persze a bent talált lények már nem ébrednek fel többé. Na menjünk kifele. Zack kérdésére, miszerint találtunk-e valamiféle irányító központot, nemmel válaszoltam. Semmi esetre se engedjük meg Zack-nak hogy berobbantsa az ajtót.

A következő ajtót vettük célba. A kis helyiség funkciója csak Zack-nak nem volt egyből világos, aki mint a sivatagban heteket bolyongott vándor vetette magát a vizet tartalmazó edényre. Miután beleivott, Ari meghúzta az edény melletti fogantyút... Szegény Zack. A következő ajtó után, a szűk folyosón ismételten néhány halott lény fekszik. Vajon mi a fene történhetett? A következő piros jelzésű ajtó egy hatalmas terembe vezetett. Itt hat ajtót találtunk, beleértve azt is, amelyiken bejöttünk. Mindegyik ajtó különböző – egyszínű – jellel volt azonosítva. Ezek szerint ezeknek a lényeknek az életében eléggé fontosnak tűnnek a színek. Sőt, mikor jobban megfigyeltük, akkor ráadásul még számokat is felfedezhettünk az ajtókat azonosító jelzésekben (1-től 6-ig, attól függően, hány szakaszból áll az adott ábra).

Nem filóztunk sokat, irány a következő ajtó. Ez a sárga színre nyílt. Az analízis után kapott színkódot nem ártott elmenteni. Én persze az ajtó színével jeleztem a letárolt információt. Itt ismét egy logikai feladvány következett. A hat külső vonalábrát addig kellett forgatnom, amíg ki nem adta a teljes középső vonalábrát. Nem volt nehéz feladat. Az ajtó kinyílt, és mi beléptünk a folyosóra. Hát igen... A következő ajtó furcsa helyiségekbe vezetett. Valamilyen létfenntartó részleg lehetett, mert Zack szerint légtisztítót, meg hasonlókat találtunk, (tedd be a CD-2-t). Miután kinézelődtem magam, egy idétlen kis izé jött, amitől Zack úgy megijedt, hogy a végén eszméletlenül terült el. Beverte a fejét a padlóba. Semmi baj, majd felébred. De ezt kivárni már nem volt időnk, mivel rövidesen megjelent a kis izé még több kis izé társa is. Ari menekülőre fogta a dolgot. Csakhogy Zack xegy kicsit elhagyta magát, és Ari nincs hozzászokva az ekkora teher cibálásához. A liftet elérve már biztonságban érezhettük magunkat. Zack még mindig döglik.

Ari szerint elég rohadt dolog egy ilyen kihalt hajón meghalni. Inkább egy elfogóvadász pilótafülkéjében tűzgolyóvá válni, az már sokkal szebb. Szegény Ari, annyira magába zuhant, hogy még azt is megígérte, hogy szerez nekem egy hangmodult. Nem tudja mit beszél. A liftben eközben Zack, a hős is felébredt. Na szépen vagyunk. Miután felértünk a lifttel, megint valami elcseszett helyen találtuk magunkat. Analízis után egy piros nyalábot eresztettem meg, mire kinyílt a plafon. Az ezt követő logikai game is elég szórakoztató volt, mindenesetre nem esett nehezemre kirakni. A lényeg, hogy minden pontot sárgára kell színezni. Sajnos a kis izéket nem tudtuk lerázni, mert megtaláltak minket. A laser-t itt tudtam először igazán kamatoztatni. A nagy lövöldözés közepette Zack sikeresen szétlőtte a kilátást biztosító, de az űr hidegétől védő átlátszó anyagot. Ha nem cselekedtem volna azonnal, akkor mindenkit kiszippantott volna a hirtelen támadt légnyomáscsökkenés. Villámgyorsan aktiváltam a védőburkot. Ehhez egy adag sárga fény elégnek bizonyult. Sajnos megint póruljártam, mert a szonda kissé nekiment a nem túl puha falnak. Azonnali Diagnostics után a sikeres shutdown megmentette a szondát. A logikai feladványban minden csatlakozót be kellett kapcsolni. Végül minden oké lett, és mi visszatértünk a központi helyiségbe. A következő ajtó kék színű volt, a kapott színkódot itt is elraktároztam a szonda memóriájába. A logikai feladat nem volt nehéz. A középső minta szerint kellett beforgatni a darabkákat. A folyosó után liftezgettünk egy kicsit. A végén egy furcsa tájra jutottunk. Mintha minden igazi volna, pedig olyan mű érzésem volt. A lift közvetlen közelében egy hatalmas szobor állt.

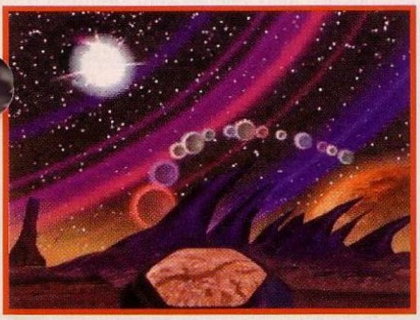
Eközben Zack egy kicsit elnézte a dolgokat, mert arrébb ment, és elmerült a műtájban. Mikor utánanéztem a dolgoknak, Zack már elég siralmas helyzetben volt. Aztán engedett a gravitációnak. Gyorsan a segítségére siettem. Miután megkapaszkodott a szondában, két-három másodpercenként kellett csak gyorsítanom, és így sikerült Zack-ot megmentenem. Aztán egy kisebb jelenetnek is szemtanúja lehettem, de sajnos nem történt semmi. Még annyi időnk volt, hogy a szobrot megvizsgáljam. Az analízis szerint egy furcsa golyó van a kezében. Egy adag lila fényre beindult a dolog. Ismét kaptam egy logikai feladatot. Itt négy bolygót lehetett mozgatni. Az ötödik ezek állására reagálva mozgott.

A feladat pedig annyit tett, hogy kellett egy kis napfogyatkozást csinálni. Ezután elsugároztam még a kék ajtó nyitókódját. Erre már a szobor is megmozdult, és felém nyújtotta a kezében tartott golyót. Köszi. Ari-nak és Zack-nak halvány lila gáza sem volt, mire lehet jó, de azért elrakták.

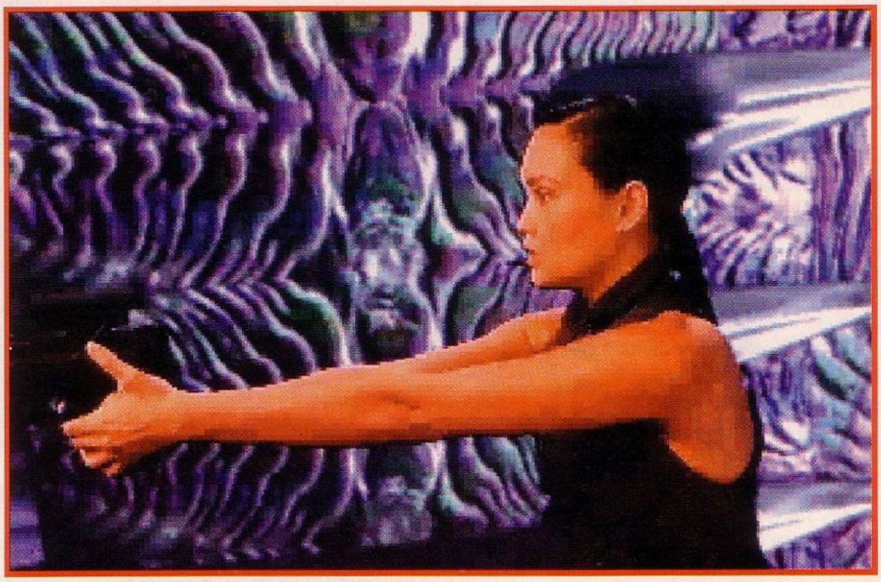
A következő ajtó narancs színű jelzéssel volt ellátva, persze a narancs fényre itt is beindult a logikai okosság. (Az analyze után menteni a fénykódot.) A

feladat most annyi, hogy a különféle forgó testeket kellett párba rakni. A testek forgása közben vannak olyan nézetek, amikor egy síkidom formáját veszik fel. Na így kellett párba rakni őket. Sokat kísérleteztem vele, mert több lehetséges megoldás is kecsegtetett, de csak egy volt jó. Az ajtó után egy kék folyosó következik, ahol újabb halott lobsterek fekszenek. Mi a szar van? A folyosó végén levő ajtó az orvosi részlegbe vezet. Műtőasztal, meg miegyebek. A szoba közepén egy furcsa hatbotos izét vettem észre, amivel jelen pillanatban nem tudtunk mit kezdeni. Valamilyen fénykulcs kell neki, mert egyéb esetben szanaszét vágnak a műtőlézerek. Később vissza kell jönni.

A következő ajtón zöld színezettel lehetett bejutni. A kapott színkódot most is rögzítettem, zöld ajtó néven. A logikai game egy kissé megdolgoztatta a még meglévő agyamat. A három különböző színű fényt az azonos színnel jelzett fénycsapdába kellett terelni. A fénysugarakat négyállapotú tükrök segítségével lehetett különböző irányokba terelni. Később már két-két fénysugarat kellett megfelelő helyre juttatni. Az ajtó után folyosó, azután egy másik ajtó. A következő szobába belépésünk után megint előjöttek a kis izék. A sikeres vadászat az ajtó fényérzékelőjét is megviselte. Hát Ari-ék megkértek egy másik kijárat keresésére. Akkor hajrá. De mielőtt még bementem volna a sejtelmes alagútba, valamilyen hetedik érzék sugallatára megfordítottam a szondát. Nicsak, mi az ott? Mikor közelebb mentem, megláttam azt a furcsa istennyilát. Az analízis alapján hamar rájöttem, hogy egy megfelelő fénykulcs sokat segíthet. A zöld ajtó nyitókódja tetszett neki, mert kinyílt mint a tubarózsa.



A Grapple Arm segítségével egy újabb lila golyóval tettem gazdagabbá társaimat. Akkor most már mehetek másik kijáratot keresni. Be a lukba. Hull a hó és fú a cúg, de sötét van itten. A Floodlight hamar megoldotta ezt is. Ebben a rettentően rusnya kinézetű labirintusban sokat bolyongtam, és eközben egy igen furcsa helyre is eljutottam. Először csak néztem, hogy mi a fene van, aztán hamar rájöttem a dolgok nyitjára. A strange koporsókban levő emberkék valószínűleg szellemi szülőatyáim, és társai lehetnek. Így jár minden programozó, grafikus és producer is, ha egy ilyen vállalkozásba kezd. Úgy



kell nekik. A nagy kószálás közepette sikerült egy kijáratot találnom, és kiengedtem társaimat. Itt már eleget voltunk, irány a következő ajtó. Lila fény izzik, ajtó nyílik.

Logikai feladatnak kevésbé nevezhető amőbaszerű feladat következett, ami nagyon tetszett. A kis háromszögek közé kellett rakosgatni vonalkákat, míg egy legalább négy vonalkából álló részt be nem tudtam keríteni. Persze a láthatatlan ellenfelem is ügyeskedett, de nem sikerült neki. A folyosó utáni ajtó egy furcsa helyre vezetett (itt mi nem furcsa?). A különös Lapok a látható tartományban levő fények valamelyikére reagáltak, minden lap két színűre is. Itt a hajót minden bizonnyal birtokló lények életéből kiragadott jelenetek és egyéb dolgok voltak megörökítve, ráadásul a furcsa jelek is lassan értelmet nyertek. Mindent alaposan rögzítettem.

Ari közben felfedezőútra ment. Ki is talált magának egy vékony pallót, ami egy kis platformra vezetett. A platformon egy újabb lila golyó látszott. Ari akrobatamutatványa sikerrel járt, de amikor a golyót felkapta, egyben meg is szívatta magát. Egy vörös fénypajzs materializálódott a platform körül. Persze én is bennragadtam. Ari taperolására a fénypajzs heves kisülésekbe kezdett, miközben Zack őrült módjára kiabált. Hát megint én voltam a frankó. Egy hipergyors lila ajtó fénykód, és minden oké lett. Megint jött a hálálkodás, de Ari még mindig nem vette a lapot, mármint Zack irányából. Miután visszatértünk a középső terembe, ismét rajtam volt a sor. Zack közölte, hogy ő már lusta megint körülnézni. És mi a fenét lehet kezdeni ezekkel a lila golyókkal?

(CD-3!) Miután ez lezajlott, szabad teret kaptam. A piros ajtó, amin bejöttünk, természetesen nem nyílt. A színkód meg nem fért be a szonda memóriájába. Mi a fene? Megint egy logikai game. A középen levő részben amolyan bűvös-kocka mintára tudtam forgatni a kis háromszögeket, melyeket a szélen jelzett minta szerint kellett beforgatni. Hát nem volt egyszerű feladat. A továbbiakban semmi újat nem találtam, hiszen erre jöttünk a legelején. Vissza a főterembe.

A vizsgálódásomat a sárga ajtó mögött kezdtem. Semmi érdekeset nem leltem, csak egy újabb lila golyót. Ezt a vörös színű szobában, az ajtó mellett, a padlón találtam. Egy olyan kis tartogatóban volt, mint a labirintus előtti részen levő. A sárga ajtó kulcsa jó volt. Ariék megint örültek a golyónak, de most már igazán találhatnék valami hasznosat is. Hát itt teljesen elakadtam. Megsülni meg nem akarok. Annyi időm még van, hogy egy kissé elgondolkozzak a dolgon. Mindenesetre még egyszer körülnézek a hajón.

Talán legközelebb...

SAKMAN

VIRGIN

+ Végre egy jó kinézetű, logikai és arcade részeket is tartalmazó Interactive Movie.

- nagy gépigény, kisebb gépeken (DX2-66 alatt) majdnem élvezhetetlen. AND OH NO MORE WINDOWS....

MS WINDOWS 3.0
486/66
8-16 MB RAM
SVGA
18 MB HD
Windows Sound System

85%

Jagged Alliance

Bár mostanában igen sok stratégiai játék jelenik meg, úgy hiszem ezek közül is kimagaslik a Jagged Alliance. Nem csak azért, mert mint stratégiai játék sem utolsó, hanem azért is, mert olyan szerepjáték elemeket találhatunk meg benne, melyek nem igazán fordultak még elő csak szerepjátékokban. Induljunk hát el együtt Metavira szigetére.

Jack és Brenda Richard Metavira békés szigetén végezték kimagasló kutatásaikat békében és nyugalomban egészen addig, míg Lucas Santino egy elit kommandós hadsereggel el nem foglalta a szigetet. Szerencsére nem voltak egyedül, számíthattak az A.I.M. (Association of International Mercenaries) segítségére is.

A játék kezdetén a sziget 60 szektora közül mindössze egy a mienk, itt lesz a bázisunk, innen fogjuk irányítani a sziget visszafoglalására irányuló kísérletet. A megjelenő szobát sokszor fogjuk látni, hisz minden nap végén ide térünk vissza a küldetésekből. Induláskor (és persze később is) az asztalon lévő laptop segítségével cserebérélhetjük embereinket.

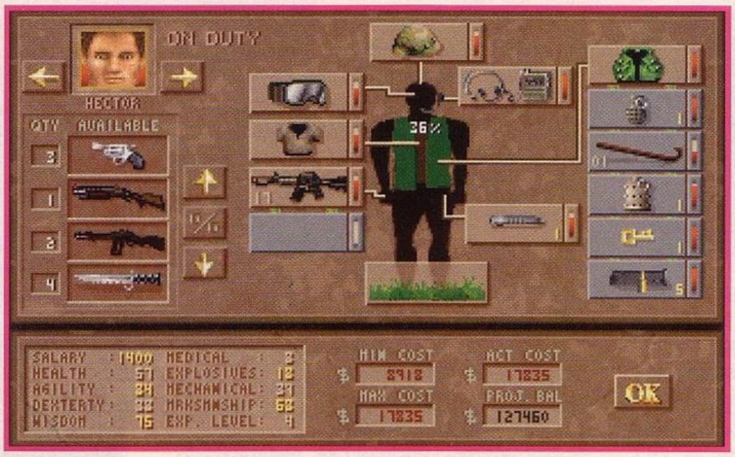
A megjelenő képernyőkön láthatjuk a csapatunkba hívható zsoldosokat. Ami számunkra a legfontosabb lehet az a középen levő info mező, mely karaktereink tulajdonságát tartalmazza: Salary – zsoldosunk napi bére • Health – egészségi állapot • Agility – fürgeség, gyorsaság • Dexterity – ügyesség • Wisdom – bölcsesség • Medical – a gyógyítás képessége • Explosives – robbanó anyagokhoz való szakértelem • Mechanical – mechanikus tárgyak kezeléséhez való szakértelem • Markmanship – céllövő képesség

Minden tulajdonságnak a maximális értéke 100 lehet, így elég könnyen mi is ki tudjuk választani a nekünk megfelelő embereket. Arra lehetőleg vigyázzunk, hogy az embereink gyorsasága és egészségi állapota lehetőleg 80 felett legyen, mert igencsak kellemetlenül tudnak vánszorogni a gyengébb tulajdonságú harcosok. A többi tulajdonságban sajnos olyat nem fogunk találni, ahol minden magas, próbáljunk olyan embereket választani, akik legalább egy dologban kimagaslóak, persze ha meg tudjuk fizetni. A zsoldosok képére kattintva tudjuk őket besorozni, feltéve persze ha eljönnek hozzánk harcolni. A Gear/Bio kapcsolóval váltogathatjuk, hogy a rövid jellemzést láthatjuk a zsoldosról, vagy éppen a nála levő tárgyakat.Maximum 8 zsoldost választhatunk, azonban a játék elején nem árt ha nem az összes üres helyet töltjük ki, mert nagyon könnyen elfogy a keretünk.

Az ágyra kattintva tudunk kezdeni egy új napot, ha befejeztük az összes beállítgatást. Egy átfogó térkép kerül ilyenkor elénk, mely a szigetet ábrázolja. A sötét mezők az ellenség, míg a világosak a mi kezükben vannak. A térkép jelölései a következők:

Fekete/zöld kockák: a területen lévő fák mennyisége. Egyébként csak ebből szerezhetünk majd a későbbiekben pénzt, ha minél több munkásunk dolgozik a saját területünkön lévő fákon. **Sárga kockák:** a területen lévő munkások száma **Kék kockák:** az örök száma **Fehér kockák:** a harcosaink helye és hogy pillanatnyilag hányan vesznek részt a harcban

A lent lévő panel bal oldalán a csapattal kapcsolatos dolgokat állíthatjuk be. Az alsó ikonra kattintva egy újabb képernyő tűnik fel. Itt láthatjuk a pillanatnyilag rendelkezésünkre álló csapatot. A kis piktogrammok felett látható beállítás határozza meg, hogy éppen mit fog csinálni a zsoldos aznap:- On Duty – harcol - Rest - pihen bent a bázison, ilyenkor az egészségi állapota javul, ráadásul csak a fele pénzt kell fizetnünk érte aznap – Train – tréningezés, mely véleményem szerint és a tapasztalatok alapján is sajnos nem sokat ér. A különféle területek közül választhatunk itt, ezt fogja gyakorolni a katona.- Doctor - ha rendelkezünk egy jó gyógyítási képességű emberrel, akkor sokkal jobban megéri őt kinevezni doktornak, mert így a sérült harcosok sokkal eredményesebben gyógyulnak. Mindkét kezébe rakjunk gyógyító felszerelést.



– Patient - a betegeket tudjuk benevezni paciensként, feltéve persze ha van már egy doktorunk

– Repair - megfelelő képességű (mechanical) emberünk a többiek távollétében itt tudja megszerelni a bedöglött (jammed), vagy éppen csak rossz állapotban lévő felszerelési tárgyakat. Gyakorlatilag mindent meg tudunk javítani, azonban vigyázzunk arra, hogy a robbantással kapcsolatos dolgoknál nem árt ha ért egy kicsit a robbanóanyagokhoz is a kicsike. A szerelést végző katona jobb kezébe egy szerszámos táskát (Tool Kit) kell raknunk a bal kezébe, illetve a hátizsákjába pakolhatjuk a szerelendő dolgokat.- Fire - megválunk emberünktől

Abban, hogy éppen mit érdemes csinálnunk az emberünkkel a középső táblázat segít, ahol is láthatjuk az összes katona tulajdonságát. Ha a fejekre kattintunk, akkor az Inventory képet láthatjuk. Itt szerelhetjük fel embereinket a bevetés előtt a rendelkezésünkre álló készletekből. A következő elhelyezési pontok léteznek:

– Fej - különféle sisakokat pakolhatunk ide, melyek növelik a katona védettségét (a középen látható szám mutatja).

– Arc - fényvédő szemüveget, valamint gázmaszkot pakolhatunk ide

– Fül - kommunikációs rádiót, valamint az Extended Eart rakhatjuk ide

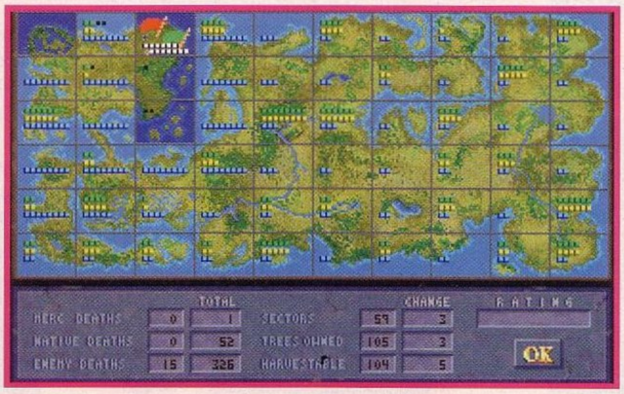
– Mellkas - a védettséget biztosító páncélok helye

– Jobb kéz - a végrehajtó kéz, azt a tárgyat tudjuk használni éppen amelyik ebben a kézben van. A megnyíló alsó kis kockába kiegészítő dolgokat pakolhatunk fel (pl. fegyverekre hangtompítót, távcsövet)

– Bal kéz - gyakorlatilag csak hurcolja vele a tárgyat a katona, bár volt olyan eset, hogy a Metal Detector ebben a kézben is hatásos volt

– Hátizsák helye - a különböző hátizsákokat pakolhatjuk ide, vagy éppen speciális esetben ide is rakhatunk védőmellényt.

A bal oldalon láthatjuk a raktárban lévő dolgokat, melyek közül választhatunk. A %/# ikonra kattintva váltogathatjuk a kijelzést, hogy egyesével, vagy csoportosan akarjuk látni a tárgyakat. Az egyesével való kijelzésnek csak akkor van értelme, ha tágyaink eltérő állapotban vannak (a kis piros csík jelzi a tárgy állapotát, minél kisebb a csík annál ramatyabb a tárgy, a repair segítségével ezt a csíkot tornázhatjuk fel).Fegyvereinknél egy kis szám is található még a kockában, mely a lövedékek számát jelzi. A lőszerekből, illetve már kisebb tárgyakból többet is pakolhatunk egy helyre, azt hogy éppen mennyit, hamar megtanuljuk. Ha egy tárgyra végképp nincs szükségünk, akkor azt rakjuk le a földre. A SHIFT-et nyomva a rakodásnál a maximális számú tárgyat veszi fel a program.



A következő ikonsor a térkép alatt a dolgozóinkról ad felvilágosítást. A **GUARDS** ikonra kattintva tudunk őröket kihelyezni a saját területünkre. Hasznos dolog ez, hiszen nagyon sok támadás fogja érni a már elfoglalt területeinket, bár csak kis kézifegyverekkel vannak felszerelve őreink, ez is sokat jelent.

A **TRAPPERS** ikon hasonlóképpen működik, csak ezzel a területen dolgozó munkások számát határozhatjuk meg. Maximálisan annyi munkást rakhatunk ki, ahány zöld kocka (fa) található a szektorban. A kis **$** jeles ikonnal tudjuk állítani a nálunk dolgozók bérét, nem igazán szükséges hozzányúlnunk, bár ha emeljük a gázsit, akkor őreink mindjárt nagyobb kedvvel látnak munkához.

Az utolsó jobb oldali részben a pénzügyi helyzetünket kísérhetjük figyelemmel. A **TREES** ikonnal a szigeten működő gyárak kihasználtságát nézhetjük meg. Minden gyár a mi általunk kihasznált fákból nyeri az alapanyagot, így nem csoda ha ezzel összefügg a fák száma. Gyárainknak véges a kapacitása, így el kell foglalnunk az összes üzemet ahhoz, hogy végig tudjuk játszani a játékot. A **PROJ BAL** ikon egy nagy összefüggő elemzést mutat a rendelkezésünkre álló bevételekről (első oszlop), valamint a felmerülő költségekről (második oszlop). A harmadik oszlop a total pénzügyi helyzetünket ábrázolja. A lényeg az, hogy a differencia lehetőleg pozitív legyen, vagy legalábbis 0. Hosszútávon nem bírjuk ki, ha sokáig negatív a mérlegünk, így a nagy harcolás közben kell foglalkoznunk az anyagi boldogulásunkkal is.

Akkor kezdjük el az új napot, ha a Team buttonnal kijelölünk egy területet ahova kiküldjük a katonáinkat (ez csak saját szektor lehet), majd rákattintunk az OK ikonra.

Indulásképpen nem árt ha tisztázzuk a játék során lehetséges mozgási lehetőségeinket. Ha saját területen vagyunk, akkor gyakorlatilag minden megszorítás nélkül mozoghatunk, csak az idő halad, bár ez ilyenkor nem igazán számottevő. Ha ellenséges szektorban járunk, akkor ugyanúgy mint minden más stratégiai játékban, itt is körökre van osztva a mozgás. Minden emberünknek meghatározott akciópontja van, melyet főleg a testi adottságai határoznak meg. Létezik ezen kívül egy harmadik mód is, mégpedig a Compressed Time, melyre akkor van szükségünk, ha már nem akarunk semmit csinálni aznap. Ilyenkor a C billentyű lenyomásával érhetjük el a Compressed Time-ot.

Embereink többféle dolgot tudnak tenni, melyet a kurzor állapota mutat.

– Mozgás - az alap négyszögletes kurzorral mozoghatunk bárhova (2* bal click). Ha ellenséges területen vagyunk, akkor a program kijelzi, hogy hány akciópontunkba kerül ha oda megyünk,

valamint kis fekete vonalkákkal kijelzi a javasolt útirányt. Arra számítsunk, hogy a vízen való átkelés nagyon lassú, illetve veszélyes is, mert különféle kígyók találhatók a vízben, kiknek kedvenc eledele a zsoldos. Jobb esetben csak megsérülünk a velük való találkozáskor, rosszabb esetben meg is halhatunk (kés ajánlott!). Ha nem tudjuk elérni a kijelölt területet, akkor sincs nagyobb baj, mert ahol elfogy a mozgáspontja az emberünknek, ott megáll. Nem árt ha figyelünk arra, hogy merre is megy a fickó, mert előszeretettel raknak le aknákat az ellenfeleink. A mozgásnál mindig győződjünk meg arról, hogy a program az általunk kívánt úton indítja el az emberünket, egymást is akadályozhatják a katonák. A különböző tereptípusokon más és más mennyiségű mozgáspontba kerül a lépegetés, legjobb ebből a szempontból a kitaposott út és a házak belseje. Ha mozgás közben nyomva tartjuk a SHIFT-et, akkor lopódzva közlekedik harcosunk. Mindenképpen érdemes ezt alkalmaznunk ha még nem látott meg az ellenfél, mert ilyenkor jó eséllyel érhetünk el valami kedvező helyet. Ha az ALT-ot nyomva mozgunk, akkor karakterünk hátrafelé halad, így szemmel tarthatjuk az ellenfeleinket.

– **Guggolás** (jobb click +bal click) - általában 2 akciópontunkba kerül, de mindenképpen érdemes elvégezni, mert így sokkal kisebb az esélyünk arra, hogy az ellenfeleink eltalálnak.

– **Lövés** (jobb click+bal click+jobb click+bal click) - ha van fegyver a kezünkben akkor állítsuk rá a területre ahova lőni akarunk, majd fixáljuk (bal cl.). Ilyenkor a jobb gomb nyomogatásával tudjuk növelni a lövésre fordított akciópontok számát (piros = maximum). Ezek után a bal gombbal végzi el a lövést a katona. Gránát dobásánál is hasonlóképpen járjuk el, bár itt annyi megkötésünk van, hogy a testi adottságok szerepet játszanak benne, hogy milyen messzire tudja eldobni a gránátot a zsoldos. A lövésnél nem muszáj látnunk az ellenfelet (legalábbis azzal a katonával), nagyon szép eredményeket lehet elérni e nélkül is.

– **Tárgy használata** - minden a jobb kezünkben tartott speciális tárgynak (kulcs, robbanóanyag, álkulcs, feszítővas, medical kit) van egy saját kis ikonja, melyet egy jobb click hív elő, ilyenkor ezzel álljunk rá a kívánt célterületre és egy bal click-kel érvényesítsük a parancsot.

– **Tárgy felvétele** - mivel csak így szerezhetünk új tárgyakat, fegyvereket, ezért nem szabad semmit a pályákon hagynunk (persze vannak tényleg lényegtelen dolgok melyeket nem érdemes felvennünk). Két módon vehetjük fel a tárgyakat, az egyik módja az ha arra a kockára állunk és az INVENTORY screen segítségével felszedjük a földről, vagy pedig kétszeri bal clicket alkalmazunk a valamin rajta levő tárgyaknál (pl. asztalon lévő kulcs). Ha meglátunk egy tárgyat akkor a Z (vagy Y) billentyű segítségével nézhetjük meg hogy miről is van szó. A CTRL megnyomásával automatikusan egy kis kéz ikon jelenik meg, mellyel még könnyebben vehetjük fel a tárgyakat. A felülnézeti képen kis villogó pont jelzi a tárgyakat, így nem fogunk semmit sem otthagyni (a különböző térképmódokról később).

Menet közben bármikor cserélgethetjük a nálunk lévő tárgyak elhelyezkedését (kéz, hátizsák), ez nem kerül pontunkba. Lehetőségünk van arra is, hogy egymás között cserélgessük a tárgyakat, ilyenkor szomszédos mezőre kell állnunk és folyhat a cserebere, bár ez akciópontunkba kerül.

Általában úgy történik az ellenséggel való találkozás, hogy emberünk meglát egy gonoszt, ilyenkor megáll és eldönthetjük, hogy mit teszünk. Egyébként ez akkor is így van, ha az ellenség gyalogol be a látómezőnkbe (INTERRUPT), ilyenkor nagyon jól jönnek a félretett akciópontok. Sajnos ellenfeleink is megláthatnak mozgás közben, így ne lepődjünk meg ha kapunk egy pár golyót a legváratlanabb helyekről.

Van még két fontos menüpont a főképernyőn melyekről érdemes szót ejteni. Az egyik a **TRAV** ikon, mely segítségével a szektorok között mozoghatunk. Nincs más dolgunk, mint a szektor legszélére állni az

emberekkel (egymás mellé) és kiválasztani az irányt. A másik ikon a **MAP**, mely a jól ismert térképet dobja be azzal a különbséggel, hogy itt lehetőségünk van az egyes szektorokból őröket mozgatni át egy másikba a nap folyamán. Erre akkor van szükségünk, ha több szektor elfoglalását terveztük be aznapra és nem akarjuk őrizetlenül hagyni a területet. A **DONE** ikon zárja le egyébként a kört, ezzel adhadjuk át a kezdeményezést az ellenfeleinknek.

A jobb és bal oldalt látható kis piktogrammok mellett látható embereink főbb tulajdonságai (Health, Breath, Action Points). Ha a jobb gombbal kattintunk a kis képekre, akkor egy beállítási lehetőség tűnik fel:

– **MAX AIM:** rögtön a maximális akciópont felhasználásra áll be a lövésnél a program

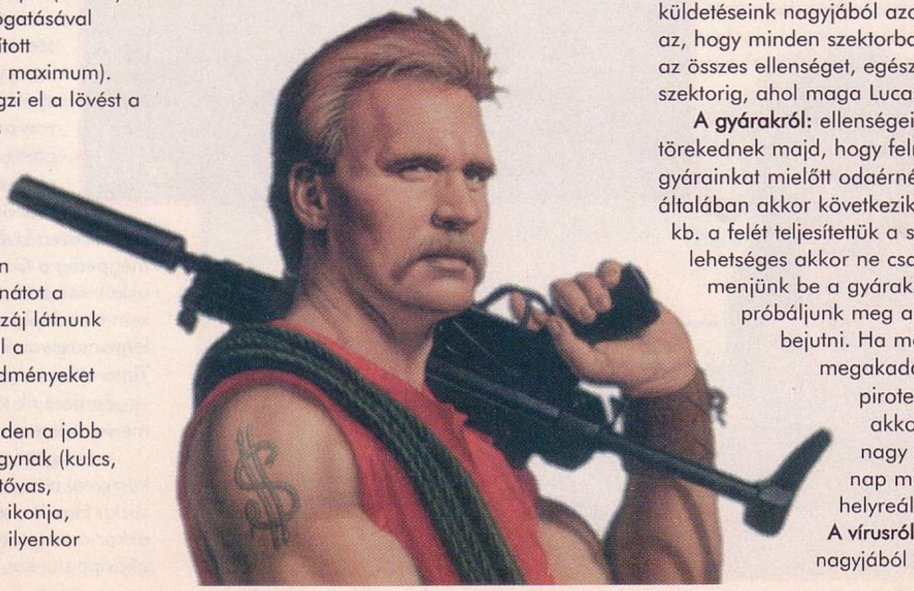
– **RSV PNTS:** csak annyit mozoghatunk a karakterrel, hogy maradjon elég akciópont a lövéshez, gránát dobáshoz, stb.

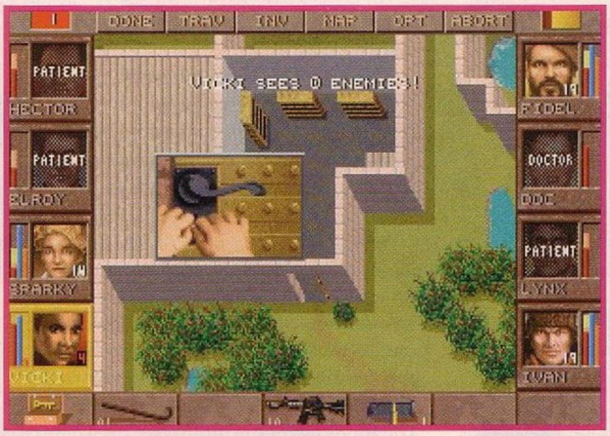
– **MUTE:** az emberkénk ezután csöndben tevékenykedik.

A küldetésekről: A szektoronkénti küldetéseink nagyjából azonosak. Célunk az, hogy minden szektorban elpusztítsuk az összes ellenséget, egészen az 1-es szektorig, ahol maga Lucas vár ránk...

A gyárakról: ellenségeink arra törekednek majd, hogy felrobbantsák a gyárainkat mielőtt odaérnénk. Ez általában akkor következik be, amikor már kb. a felét teljesítettük a szektornak. Ha lehetséges akkor ne csak az egy úton menjünk be a gyárakba, hanem próbáljunk meg a hátsó kapun is bejutni. Ha mégsem tudtuk megakadályozni a kis pirotechnikusokat, akkor sem olyan nagy a baj, néhány nap múlva helyreállítják...

A vírusról: Amikor nagyjából a felét





visszafoglaltuk a szigetnek, egy betegség üti fel a fejét, mely a pénztermelő fáinkat pusztítja. Több módja is van a megoldásnak. Az egyik módja az ha megtaláljuk az ellenszert, a másik pedig az, ha az alapanyagot és a készítési receptet visszük be a bázisra. Egyik sem túl egyszerű dolog.

A ládákról: Mivel utánpótlásunk igencsak véges, így minden utunkba kerülő ládát meg kell próbálnunk kinyitni. Nem mindegyiket nyitják ki a feszítővassal embereink, de érdemes próbálkozni mert nagyon sok mindent találhatunk.

Az emberekről: Érdemes csak azért is felvenni embereket, mert jó fegyvereik vannak. Egy nap után nyugodtan kirúghatjuk őket, természetesen felszerelés nélkül.

A robbanóanyagokról: Nagyon könnyű bombát csinálni a programban. Az inventoryban rakjuk a delikvens jobb kezébe a robbanóanyagot, majd a kiegészítő kockába a detonátort. Ilyenkor megkérdezi, hogy összeszerelje-e a kettőt. Ha szerencsénk van és a fickó ért hozzá, akkor máris kész a bomba. Gyakorlatilag bármin át tudunk jutni vele, csak a megfelelő helyre kell rögzítenünk és várnunk egy kicsit.

A gránátok: Sok fajta gránáttal találkozhatunk a programban. A gázzal (könygáz, mustárgáz, stb) vigyázzunk arra, hogy hatásuk csak ideiglenes, de mi is belekerülhetünk a felhőbe ha nem vigyázunk, persze ez a normál és repesz

gránátra is igaz. A dobásnál előfordulhat, hogy visszapottyan a fejünkre a szeretetcsomag, ezért maximális ponttal dobjuk el mindig.

A lövöldözésről: Vigyázzunk arra, hogy embereink előszeretettel lövik meg egymást, így sohase lőjünk úgy, hogy előttünk áll egy saját katonánk, még akkor sem ha guggol.

A fegyverekről: Következzen most egy rangsor a használható az erősség sorrendjében: S&W .38, Colt .45, Beretta 9mm, .357 Magnum, .12g Pump Shotgun, .12g Rifle, M14 Rifle, M16 Rifle. Eltérések mutatkozhatnak a fegyver állapotától függően, az egyéb felszerelések (távcső, hangtompító), vagy éppen a repair kolléga hatékonyságának következtében. Az utolsó megjegyzés arra vonatkozik, hogy néha sikerül átalakítania a fegyvereket, ilyenkor a MODIFY jelző jelenik meg a fegyvernél, mely természetesen nagyobb hatékonyságot jelent.

A kulcsokról: Általában igaz az, hogy az adott pályán talált kulcsokat ott tudjuk valahol felhasználni, kivéve persze ha nem. A vízszintes kulcs egyébként a lakatokhoz, míg a függőleges az ajtókhoz jó. Egyszerre több kulcs is lehet a kezünkben, a katona kiválasztja a megfelelőt ha van ilyen.

A Locksmith's Kit: Ha megfelelő emberrel próbálkozunk, akkor 90%-os biztonsággal ki tudjuk nyitni kulcs és mindenfajta durva beavatkozás nélkül a bezárt, vagy éppen lelakatolt ajtókat.

A Camouflage Kit: Terepszínűre varázsolja a felszerelésünket, mindössze az inventoryban kell a katona mellére kattintanunk vele.

Extended Ear: Messziről, vagy éppen a falon keresztül is meghalljuk vele az ellenség mozgását, méghozzá a mozgás erősségére vonatkozó utalással együtt.

Wall Probe: Egy épület falára tapasztva akár úgy is érezhetjük mintha bent lennénk.

Végül íme néhány használható (kezdő)ember:

Lövöldözés: Ivan Dolvich, Hector Alvarezlce Williams

Robbanóanyagok: Fidel Dahan, Lesley „Smoke" Peterson

Repair: Megan 'Sparky' Roachburn, Walter Yuntz

Medicínák: Dr. Ahmad 'DOC' Koolhan, Dr. Eli Summers

Ajtónyitás: Speck T. Kline

Ha anyagi helyzetünk megengedi, a későbbiekben érdemes felvenni a következő embereket: Victoria Waters, Col. Leo Kelly, Robert James Sullivan, Mike, Rudy „Lynx-Eyed" Roberts, Glen „Boss" Hatchet

Úgy érzem lassan közeleg az oldal alja, így nem ártana némi véleményt írnom a játékról. Elsőre kicsit bonyolultnak tűnt és ez a sejtésem be is igazolódott, hiszen beszéltem olyan emberrel aki egy végigjátszás után sem jött rá minden dologra. Ennek ellenére, vagy éppen ezért nagyon jó programnak tartom a Jagged Allience-t. Szerencsés volt az RPG elemeket belevegyíteni a játékba, hiszen így sokkal érdekesebb a dolog, hogy a képességekre és tudásra is figyelnünk kell a játék során. Nagyon ügyeljünk pénzügyi helyzetünkre, hisz ez könnyen a befejezést jelentheti. Rá fogunk jönni a játék folyamán, hogy milyen idétlenül oldották meg a SAVE funkciókat a programozók. A CHEAT-ra éhes stratégáknak ajánlhatom az ALT-X billentyű kombinációt, mely segítségével bármikor produkálhatunk mentést.

Nekem nagyon tetszett a program, bár egy kicsit hosszúnak éreztem a játékot, arról nem is beszélve, hogy az utolsó nagy erőpróba (az 1-es szektor és környéke) kicsit aránytalanul nehézre sikeredett. De ez persze nem jelenthet akadályt senkinek, hisz arra vállalkoztunk, hogy megtisztítjuk Metavira szép szigetét, persze jó sok pénzért.

Bear

SIRTECH

– kicsit(?) hosszú játékmenet

+ remekül kidolgozott stratégiai rész, jó grafika és hangok

MS DOS 5.0
486/33
4 MB RAM
VGA
15-25 MB HD
Adlib, Soundblaster, GUS, AWE32, Roland

93%

PINBALL MANIA

Javában tombol már a nyár mikor ezt a cikket írom, s köztudomású, hogy ilyenkor még a legelvetemültebb számítógép tulajdonosok is próbálják hanyagolni kedvenc masinájukat. Szerény személyem is a hétvégi BULI áldásos utóhatásait élvezi, és higgyétek el ilyenkor nem feltétlenül ajánlom a Wizardry7-et vagy az egyébként nagyszerű Discword-öt.

Viszont remek szórakozást nyújthatnak az igen népszerű flipper játékok. És ha már pinball, akkor természetesen mindenkinek egyetlen cég neve világosodik meg az agyában: 21st Century Entertaiment. Nem véletlen ez, hiszen ők egy-két kivételtől eltekintve szinte csak flippereket fejlesztenek, a megszállottak nagy örömére.

A legfrissebb játékuk a PINBALL MANIA. Egyetlen bajom vele, hogy valószínűleg a házi marketing osztály javaslatára készült, miszerint ha több programot jelentetünk meg, a profitunk is nagyobb lesz. Na és hogy mi legyen a játszhatósággal?? Az nem olyan fontos, csomagoljuk be szépen, írjunk rá mindenféle hülyeségeket minthogy: bemutatjuk a Pinball Mania-t a következő lépést a számítógépes flipper szimulációban, meg ehhez hasonlók. A sort zárjuk egy igényes kézikönyvvel, ami legyen minimum 120 oldal, és legalább 5 nyelven íródjon. Íme az eladhatóság titka.

A fentiekből kiderül, hogy nem igazán tetszett a játék, bár négy asztal közül választhatunk (Trarantula, Kick-off, Jailbreak, Jackpot), a MULTIBALL funkción kívül semmi extrát nem sikerült felfedeznem. A grafika egyszerű, a zene felejthető. Egyetlen pozitívumként említhetném a golyó mozgatását, az egész kellemesre sikeredett. Az első pályát azért érdemes kipróbálni, a GENG kirakásával egészen jól el lehet szórakozni, sajnos mire belejönnénk nagyjából vége is a történetnek.

A stuff egyébként a Twenty First-en belül a Spidersoft (Pókok?? erről megint a hétvége jut az eszembe, látod Marica ezek mindenhol ott vannak, de még mindig jobb mintha Frogsoft-nak hívnák őket.) nevéhez fűződik.

Azért még egy „jó" hírem van a végére, jön a program Windows verziója is Pinball Mania for Windows néven (Hátezóriásiéljenéljen!).

Evezzünk kellemesebb vizekre és nézzük meg a cég egy másik játékát ami szintén a közelmúltban jelent meg, és a Pinball Special Editiont nevet viseli.

Azért ne nagyon örüljetek, egész egyszerűen arról van szó, hogy kiadták harmadszorra is a Pinball Fantasies-t, és hozzácsapták a Póksoft másik borzalmas játékát a Pinball Dreams-t. A Fantasies-t szerintem nem kell senkinek bemutatnom, jelenleg a legjobb PC-s flipper játék. Legnagyobb előnye, hogy a játéktermek varázslatos hangulatát adja vissza, négy asztalon keresztül (Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow, Stones`n`Bones).

A Speed Devils bár eléggé egyszerű, ha a pálya felépítését nézzük, mégis ez az a játék ahol tényleg úgy érezhetjük magunkat, mintha egy játéktermi flippert nyüstölnék. Sokak (közöttük van a legendás Mad Dog Jon is) kedvence még az utolsó asztal, melynek a hangulata tényleg megragadó.

Biztos sokatokban felmerül a kérdés, hogyan lehetséges az, hogy 21st Century Entertaiment által forgalmazott játékok színvonala ennyire eltérő.

A válasz egyszerű ha tudjuk, hogy a PF-et nem a Spidersoft fejlesztette, hanem szintén a cég szárnyai alá tartozó Digital Illusions csapat. Az ő nevükhöz fűződik az Amigás (CD³²) Pinball Illusions, ami egész egyszerűen fantasztikus, mérföldekkel előzi meg a többieket. A PC-s átiratot '95 szeptemberére ígérik, és ha sikerül a CD³² hihetetlenül eltalált hangjait egy színvonalasabb mozgatási rutinnal elegyíteni, máris új "királyt koronázhatunk". Bár csak három pályán nyomulhatunk majd, a részletes kidolgozás, a folyamatosan bonyolódó történet bőven kárpótolni fog ezért.

Tehát flipper rajongók nincs mit tenni meg kell várni a szeptembert, addig is unalomjűzőnek ott a Special Editions vagy ha túl sok időtök van, akkor a Pinball Mania-t is megnézhetitek, lehet hogy lesz akinek tetszeni fog. Addig is mindenkinek jó nyaralást kívánok és ha rám hallgattok, ne nagyon foglalkozzatok a kusza világ ügyes-bajos dolgaival.

Csongor the shoebaron

21th

+ egész türhetően mozog a golyó, söt a csomagolást is dicséret illeti.

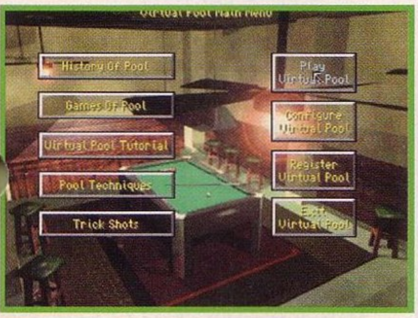
– most soroljam?

DOS 3.3
386/33
4 MB RAM
VGA
3 MB HD
Speaker, SOUNDBLASTER comp.

87%

Virtual POOL

Azoknak, akik valamennyire is figyelemmel kísérik a Eurosport snooker-közvetítéseit, nem cseng ismeretlenül az alábbi két név: Steve Davis, ill. Ronnie O'Sullivan.



Ők is nevüket adták az Interplay legújabb produkciójához, a Virtual Pool-hoz, és ismerve az ő tudásukat és eredményeiket, nem valószínű, hogy szívesen vennék, ha valami igénytelen bóvlival hoznák kapcsolatba őket. Hát nyugodtak lehetnek; a programozók kitettek magukért, a mű a legkényesebb ízlést is kielégíti. Ja, majd elfelejtem, ha eddig nem derült volna ki, pool-biliárd szimulációról van szó (itt most nem akarok belemenni abba a kérdésbe, hogy mi a helyes szóhasználat; pool vagy pool-biliárd, gondolom többé-kevésbé mindenki tudja, hogy miről van szó).

Tehát akkor vágjunk a közepébe. Ha túlesünk a viszonylag fájdalommentes installáláson (mindössze másfél megát foglal el a winchesteren), végignézhetünk egy olyan profi színvonalú intrót, amit néhány interactive movie-nak nevezett ócskaság is megirigyelhetne. És ez még nem minden; a készítők arra is gondoltak, hogy már huszadszor nem biztos, hogy ugyanakkora lelkesedéssel várnánk végig a bevezető képsorokat, ezért még mielőtt elkezdődne, egy elegáns gombnyomással a főmenübe ugorhatunk:

HISTORY OF POOL: természetesen manapság egy CD-s játékról már nem hiányozhatnak a moziszerű betétek; ebben speciel a játék történetével ismerkedhetünk meg, némileg humoros megközelítésben.

GAMES OF POOL: a pool különböző változatai, és ezek részletes szabályai.

VIRTUAL POOL TUTORIAL: narrátorunk segítségével áttekintést kapunk a játék kezeléséről. Mindenképpen érdemes ezzel kezdeni, így már az elején se fogjuk túl sokat emlegetni a szerzők felmenőit.

POOL TECHNIQUES: egy volt világbajnok (a nevét sajnos nem értettem) igyekszik minket kezdő laikusokat megtanítani a szakma néhány mesterfogására. Ez a másik olyan rész, amit érdemes akár többször is végignézni, nagyon sok olyan dolgot lehet megtanulni belőle, aminek aztán később az igazi asztaloknál is hasznát vesszük.

TRICK SHOTS: csemegézésre kiválóan alkalmas a több száz trick shot; mindegyik részletesen bemutatva mind elméletben, mind video segítségével a valóságban.

PLAY VIRTUAL POOL: végre elérkeztünk a leglényegesebb részhez, itt tudunk mi is biliárdozni (minő meglepetés); ezért erről egy kicsit részletesebben írnék. Miután kiválasztottuk, hogy melyik változatot akarjuk játszani, gép vagy ember legyen az ellenfelünk, megpillantjuk az asztalt, felülnézetből, 3D-ben, a dákó irányából, úgy, hogy mindig a fehér golyó van a képernyő közepén. Ha megvan a lövés iránya, az E gombot megnyomva beállíthatjuk, hogy a golyó melyik részét üssük meg (gy. k.: pl. ha a golyó alját ütjük meg, akkor az ütközés után a fehér golyó visszafelé, a dákó irányába fog mozogni).

Ha mindennel elégedettek vagyunk, az S gombot nyomva tartva tudunk az egér segítségével lőni, mégpedig úgy, mint a valóságban: az egeret először magunk felé, majd előre mozgatjuk, a mozgás gyorsaságától függő erősséggel ütjük meg a dákóval a fehér golyót. A lökés után, annak eredményességétől függően mi vagy az ellenfelünk folytathatja a játékot. Egyébként ha gyakorló üzemmódban vagyunk, akkor ezen kívül még nagyon sokféle segítő funkció is bekapcsolható, pl. nyomon követhetjük a golyó feltételezett útját még a lövés előtt, ha nem tetszett valamelyik ütésünk, megismételhetjük azt, vagy akár a gépet is megkérhetjük, hogy javasoljon egy megfelelő ütést.

Valójában a programnak ennél lényegesen több opciója és beállítási lehetősége van, azonban egy ilyen rövid ismertetőnek nem feladata, hogy mindegyikre kitérjen.

Arra ott van a gyári dokumentáció, ami megfelelő részletességgel tárgyalja a használat során felmerülő problémákat. Nekem nem is maradt a végére más feladatom, mint hogy értékeljem ezt az alkotást. Eddig is voltak jól játszható pool-szimulátorok, azonban ez annyival szebb, és annyi egyéb kiegészítést is tartalmaz, hogy nálam egyértelműen ez viszi el a pálmát. Régen láttam ilyen jól elkészített programot, nem is igazán tudok egyetlen negatívumot se felhozni ellene (egy azért van, lásd a (+ –)-nál). Azaz: mindenkinek csak ajánlani tudom, profiknak, amatőröknek egyaránt, még a megrögzött biliárdellenesek is vethetne rá egy futó pillantást, hátha megváltozik a véleményük a játékról.

ANDREW

INTERPLAY

+: szinte minden

– : a Gravisommal néha voltak gondjai (bár ez lehet, hogy csak egyéni probléma)

DOS 5.0
386SX40
4 MB RAM
SVGA
1.5 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

87%

IRON ASSAULT

Uras Dashmir fáradtan nézett ki a kiképzőközpont ablakán. Már megint esik- gondolta. Mostanában mindig esik. Ilyenkor még szórakozóhelyre sincs kedve menni az embernek. Pedig a kis Catherine nagyon kedves volt vele múltkor. Nem mintha nem lenne kedves mindenkivel, de...

– DASHMIR!

– Igen Uram! - pattant fel a székéből.

– Akkor ha lenne oly szíves összegezné az elmondottakat?

– Igen, Uram.

– Mi is volt az előadás címe? Körbenézett. Unott arcokat látott maga körül, egyesek, például a mindig pimasz és szarkasztikus John most ismét gúnyosan mosolygott. Ja igen, az elmúlt húsz év történelme, politikai változásai.

– Ahhoz, hogy megértsük az elmúlt húsz év történéseit, vissza kell egy kicsit mennünk az időben. A XX. század végén hatalmas változások történtek, melyek csak előszelei voltak a későbbi történéseknek. A kommunizmus összeomlott Kelet-Európában, Afrika éhezett, az ökológiai csapásokat csak nehezen tudták lassítani vagy semlegesíteni. Nagy üzletek kötődtek a felszabaduló határok miatt, és az Orosz Maffia nemsokára elfogadott üzleti partner lett. 2005-ben, a Nagy Kínai Forradalom kitört, és az emberek felszámolták a kommunista maradékokat a kormányzásban. Új emberek kerültek a helyükre és a bűnözés itt is elkezdett virágzani. Ez a fordulat mindenhol megismétlődött. 2070-re kifejlesztették a UNIT-okat, a hatalmas harci robotokat. Mivel a fejlesztés a kormányok kezeiben volt, és a kormányok székeiben bűnözők ültek, a hatalmuk még nagyobb lett.

2080-ban egy Svéd gyár dolgozói sztrájkolni kezdtek, aminek a kormány mészárlással vetett végett. Ez az erőfitogtatás lett a végzetük. Mindenhol forradalom tört ki, ahogy az emberek megtudták, hogy fasiszta elnyomás alatt éltek idáig. 2082-ben kezdtek szervezkedni

az ellenállások, keresték egymással a kapcsolatot. 2084-re már jól szervezett ellenállásról beszélhetünk, arra törekedtek, hogy ők is UNIT-okat gyárthassanak. 2085-re kiépült az első titkos világhálózat, a WorldNET. A vezetők ezzel tartották kapcsolatot, és a szabotázsakciók jobban összehangoltak lettek. 2090-ig kellett várniuk viszont, hogy az első saját UNIT-okat kifejleszthessék. Mára már egy egész arzenálnyi UNIT-tal rendelkezik az ellenállás, természetesen a nagyobb modellek a veszélyesebb zónákban vannak elhelyezve, a kisebbek...

– Köszönöm Dahsmir. Elég. Ennyit úgysem beszélhet legközelebb, legfeljebb csak önmagának. Lenne még egy kérdésem.

– Igen?

– THR, IR, LAU, MIN, RAD!

– Tudom, a veszélyek: THR – befogott az ellenség radarjával, IR – infravörös rakéta közeledik, LAU – lézervezérelt rakéta közeledeik, MIN – akna van a közelben, RAD – radarvezérelt rakéta fogott be. Ezek a figyelmeztető rövidítések.

– Gratulálok Dahsmir! Jól válaszolt. Amerikában, a Unicorn Base-ben szükség van egy fiatal pilótára. Johnson százados magát választotta az adatlapjai áttekintése után. Nagyon jó eredményt ért el a legutolsó szimulátor gyakorlaton. Gratulálok!

– Uhhh, - szakadt fel a többiekből a sóhaj. Henry irigykedve nézett rá, Blenda Ivanovich pedig gyűlölködve. Blenda már régóta várta a saját bevetését, de a sérült lába miatt már egy hónapja itt dekkol. Johnra pillantott, de John arcán csak a döbbenetet látta. Hát akkor:

– Köszönöm Uram. Mikor indulok?

– Holnap reggel jön Önért a kocsi. Sok szerencsét!

– Meglesz!

– Dahsmir!

– Parancsára százados.

– Az eligazítást minden küldetése elött a WoldNET-be bekapcsolt gépén találja. Holnap a hangárban kezd: egy kis tisztogatás, portörlés lesz a feladata.

Két UNIT-ot kaphat kezdetben, DOGGY-t, vagy a nagyobb, de lassabb WALKER-t választhatja. Ez utóbbinak nagyobb hatótávolságú radarja van. Fegyverekben nem bővelkedik az arzenálunk: van SNAKE, FLY-M és nagyobb erejű ROTAX-unk is, de csak 15 db fér fel az egységre. Ha gyakorolni akar még, van egy szimulátor a szobáján kívül. Van még valami kérdése?

– Nincs Uram.

– Ja igen, mi lesz a hívójele?

– Deathdealer, a halálhozó.

– Nem tetszik a jele, pilóta. Esetleg próbálkozhatna valami eredetibbel is?

– Ezt szeretném, Uram!

– Minden küldetés alatt rádiókapcsolatban leszünk. Azonnal hívjon, ha valami problémája van. A széke mögött van egy kis kamera a UNIT-ba szerelve. Onnan látom majd a történéseket.

– Nem tetszik ez a fiú - mondta Johnson, és fáradtan hátradőlt a székében, miután kikapcsolta a vidifont.

– Melyik újonc tetszett neked utoljára?- kérdezte Pitt főhadnagy.

– Túlságosan is betartja a katonai szabályokat, és milyen hívójelet is választott magának? Halálhozó- nevetséges, azt hiszi, hogy egy buta kis képregényben van.

– Mindannyian azt hittük, Uram. De ő volt a főiskola legjobbja.

– Akkor sem tetszik nekem. Három nap múlva lesz az első bevetése.

Dahsmir napjai pillanatok alatt elrepültek, még az amerikai Unicorn bázist sem járhatta végig, már jött az első parancs a bevetésről. Egy városkát kell megtisztítani a FROG UNIT-októl. Nem semmi...

– Uras, készen állsz?

– Igen Uram.

– Akkor most ledobunk a zónába. Földetérés után azonnal kapcsold be a radarodat, az F1 gombbal.

– Nem a játszótérről hoztak be, Uram.

– Jól van, Uras, csak óvatosan.

– Igen Uram. Leérkeztem. Már látom is az elsőt a radaron. Itt kell befordulnom. Ez az, pont háttal áll.

– Jó lövés volt, Uras. Jöhet a következő. Ott is van. Mi az? Mi a fenét csinál maga balfasz? Ne lőjön 20 rakétát ki egy FROG-ra. Nézze meg a házakat mögötte! Kész csoda, hogy még állnak. Még egy-két ilyen húzás és visszarendelem. Értette?

– Igen Uram.

– Nem is csinálja olyan rosszul, az utóbbi három FROG-ot simán elintézte- szólította meg Pitt a századost, hosszú hallgatás után.

– Ajánlom is neki. De azért egy-két találatot ő is kapott.

– Uras - szólt bele a mikrofonba - egy ellenőrző tesztet futtasson le kérem. F3, majd 1, 2, 3, 4. Aha, 90% az elektronikája. Ott az utolsó FROG, a radar jobb felső sarkában.

– Uras, váltson fegyvert a BACKSPACE-szel, lássuk mire megy a fedélzeti ágyúval - szólt a mikrofonba Johnson. Uras szépen leszedte az utolsó FROG-ot is.

– És most, Uram?

– Nyomja meg az F10-et, azzal jelzi a pilótának, hogy befejezte a küldetését.

– Kész is?

– Igen. A következő küldetésére holnap kerül sor.

– Köszönöm, Uram.

Uras másnap reggel felkelés után azonnal belépett az adatbázisba. Egy várost kell ismét megtisztítania. A városban egy 007-es is van, a föld alatt valahol. A másodlagos cél az ANT-ok megsemmisítése.

Még volt egy órája a küldetés előtt és beült a szimulátorba. Kiválasztott egy városi terepet és ment, lőtt, ment és lőtt. A jobb kezét időnként a numerikus billentyűzet 1 és 3 gombján tartotta, amivel a kitérést gyakorolta. A 7 és 9 billentyűt ritkán vette igénybe, azzal a lépegető felső fejrészét tudta forgatni, de ezzel jobban lehetett manipulálni, előre megy, de jobbra lő... Sok gyakorlás kellett, míg beletanult. Izzadtan lépett ki a

fülkéből. Itt az idő. Most megmutatja. Nemcsak az ellenséges UNIT-ok fognak a fűbe harapni, hanem a mindenttudó Johnson százados is csodálkozni fog. Talán elő is lépteti. De nem. Az túl korai lenne. Becsatolta magát, és egy óra múlva már módszeresen irtotta is a lépegetőket.

Már csak egy lépegető maradt a városban, egy kis keresgélés után azt is megtalálta, és az örök vadászmezőkre küldte. Az M gombbal lekérte a térképet. A város északi felében egy besatirozott rész jelezte azt a bejáratot, ahol a lépegetők is bemehettek. Uras arra vette az útját. Az ajtó előtt viszont leállt. Zárva volt.

– Mi van, mit hittél, hogy tágra nyitott ajtóval várnak minket? Na, csinálj egy szép kis lyukat bele, hogy átmehess.

– Igen - préselte ki a levegőt Uras.

Bemenetelkor csak a belső lámpák világítottak.

– Százados, nem működik a radarom!

– Igen, talán ezt nem tanították a kiképzésen? Ilyenkor csak a rövidtávú radar működik, amit az F2-vel tudsz bekapcsolni.

– Értettem. - A bekapcsolás után megjelent a radar képe.

– Uras! Miért nem kapcsolja még be a...

Uras hártanyúlt és kikapcsolta a hangot. Pont az kell most neki, hogy egy ilyen kis mitugrálsz százados dumáljon a fülébe és elvonja a figyelmét. Lassan haladt előre. Az egyik sarok mögül egy ANT bukkant fel, és azonnal tüzet nyitott. Uras viszonozta a tüzet. Egy másik átjáróból is felbukkant egy újabb ANT. Ez is azonnal tűz alá vette a felkelők UNIT-ját. Uras azonnal elkezdett hátrálni. Bement egy sarok mögé és ROTAX-ra váltott át. Befogta az egyik ANT-ot az ENTER billentyűvel, és már küldte is útjára a halált hozó rakétát. Hamarosan az egyik ANT a földön szikrázott, s rövidesen a másik is követte hangos robajjal. A föld alatti komplexus nem volt nagy, és Uras egy másik ajtóra bukkant.

– Jé, egy másik ajtó - mondta magának, és átváltott gépágyúra, hogy szétlője.

– Neeeeee - ordította a parancsnoka a süket mikrofonba- neeee..

De Uras már lőtt is. Szétlőtte az ajtót. Semmi nem történt. Bement a lépegetővel, és az egyik sarokban megmozdult valami, valami nagy. A 007-es volt, ami azonnal olyan tűzerővel vetette magát a harcba, hogy Uras egy pillanatig sem látott ki a szélvédőn a sok robbanástól. Elkezdett hátrálni, de a másik könyörtelenül követte.

Hirtelen elsötétült Uras monitora. A parancsnok megfordult a székében.

– Vége. Elvesztettük.

– Sajnálom, Uram - mondta Pitt főhadnagy.

– Rendelkezzen a dísztemetéssel kapcsolatban. Volt családja?

– Nem, Uram. A családját, édesanyját és az apját egy lépegető ölte meg, agyontaposta őket.

– Csak 19 éves volt. Ilyen fiatalon még tragikusabb egy ember halála. Hívja nekem a kiképzőközpontot. Egy másik újoncra van szükségünk.

Henry Vax Uras szobáját kapta meg. Sajnálta osztálytársát, és végig egy baljóslatú érzés kísérte a bevetése előtti éjszakán. A bosszú gondolata fel sem merült benne. Furcsa. Kiégetten ült bele a WALKER-jába.

– Henry.

– Igen, százados.

– Tudom, ült már szimulátorban, tudom, hogy bízik magában. Uras is ilyen volt. Ne hősködjön. Bármikor hívhat segítséget, F10-zel befejezi a küldetést, és Önért megyünk. Ha nagyon forró a helyzet, az ESCAPE gomb lenyomása után üzenetet küldhet ellenfeleinek, hogy megadja magát- surrender a kulcsszó. Akkor még van esélye. Mi a hívójele?

– Fox, a róka Uram.

– Ahogy leért, kapcsolja be a térképet F1-gyel. Ezek után az F5-tel kapcsolja be az ECM (1) és a rakétazavaró (2) berendezéseit. A bevetési felvételek megnézése után döbbentem rá, hogy Uras nem kapcsolta be. Én meg pont arra nem

kérdeztem rá. Ez alapvető hiba volt... Bár nem árt észben tartani, hogy így az ellenség is könnyebben észreveszi a radarjával, így lehet, hogy csak bizonyos nehezebb alkalmakkor érdemes használni. Most induljon. Sok szerencsét.

– Köszönöm Uram.

Henry ezek után sok küldetést csinált meg. A másodlagos célpontokat nem mindig semmisítette meg, de ez nem is igazán számított. A felkelőknek most jól ment. Tudósaik feltalálták a WSRM rakétákat- nagyobbat robbant, távolabbról lehetett vele lőni. A H.O.R. UNIT modell is megérkezett a bázisra, amit volt lehetősége kipróbálni. Ebbe a modellbe a lopakodás is be volt építve, egy új parancs, amit az F5-tel aktivizálhatott. 5 fegyverhelye közül az egyik a hatásos duplacsövű ágyú volt. A WAXR rakéták is megbízhatónak bizonyultak. Enterrel befogta az ellenfelet, és már el is lehetett felejteni. Egy 007-esnek persze azért keményebb volt a páncélja, de Henry általában a fal mellett közlekedve közelítette meg az ellenséget, ENTER-rel befogta, és lőtt. A rakéta a fal mellett elment, majd az ellenségre fordult. Az ellenség természetesen őt várta, és elképzelte a meglepett arcokat, amikor egy rakéta fordult be a sarkon, a lépegető helyett..

Kudarcai közé tartozott, hogy időnként amikor valamit be kellett gyűjtenie a lépegetőbe, időnként rálépett. Ez szerencsére nem történt meg azzal a 3 tudóssal, akiket el kellett rabolnia az egyik bázisról. Az egyik tudós a generátor körül rohangált, szerencse, hogy nem volt túl közel, amikor kilőtte. Az F7-tel nézhette meg a raktérben lévő árut. Az F8-cal mindig leellenőrizte, hogy befejezte-e a küldetést. Ha kész volt, nem ment tovább lövöldözni, hanem visszatért a bázisra. Amikor már nagyon megszokta a H.O.R.-t, tudta, hogy milyen küldetésekre milyen fegyvereket vigyen magával, mikor használhatta a gépágyúját (a fedélzeti HUD, a célkereszt zöldre váltott, ha hatótávon belülre került egy ellenség). Az N-nel időnként lekérte a saját koordinátáit, vagy a térképen beállított WAYPOINT koordinátáit. 10 küldetésből 10-et sikerrel véghez vitt, miután előléptették. Európába került, a Black Owl bázisra. Ekkor beszélt utoljára a századossal.

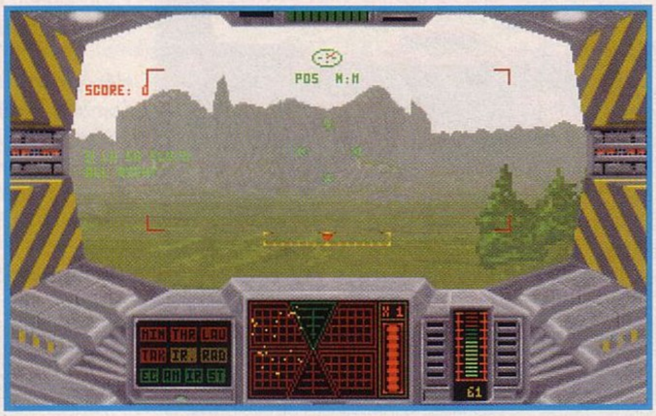
– Henry, egy kérdésem lenne.

– Igen, százados?

– THRIRLAUMINRAD!

– Tudom, a veszélyek: THR – befogott az ellenség radarjával, IR – infravörös rakéta közeledik, LAU – lézervezérelt rakéta közeledeik, MIN – akna van a közelben, RAD – radarvezérelt rakéta fogott be. Ezek a rövidített vészjelzések.

– Átment az utolsó vizsgán, Kapitány.



– Kapitány?

– Most érkezett meg a kinevezése a főparancsnokságról. Gratulálok Henry Kapitány.

– Köszönöm százados.

– Európába kerül, a Black Owl bázisra. Mint kapitány, Ön parancsol a többi UNIT-nak, akik Önnel tartanak a bevetéseken. Valószínűleg új UNIT-ot is kap, a W.A.R-t. Jó kis jószág, én voltam a tesztpilótája. Három olyan forró helyzetben mentette meg a seggemet, amiben a többi közepes lépegető csődöt mondott volna. A radarja is nagy hatótávolságú, és jól páncélozott. Hajh, mit nem adnék egy jó kis csatáért.

– Új fegyvereket is kipróbált?

– Igen, általában a LIBRA és az IIOM rakétákat szerelik fel a W.A.R.-ra. De hallottam egy LAMPA nevű új fegyverről is, ami nem rakéta, hanem akna. Ezt a UNIT maga mögé rakja le, és ha valaki rálép... Jó lesz vigyáznia, hogy nehogy a kísérője elé pottyantsa le a LAMPA-t.

– A kísérőmmel ugye lesz rádiókapcsolatom?

– Persze. A térképen küldhet neki parancsokat. Az első ikonnal azt üzened, hogy váljon le rólad, azaz hogy saját fejét kövesse. A második ikonnal magadhoz hívod őket. A 3. ikonnal parancsot adsz, hogy a TE célpontodat támadja a társad is. Az alatta levő ikonok közül az elsővel üzenhetsz, hogy a társad mindenkit támadjon. A második ikonnal készenléti állapotba kapcsolnak (őrzés), míg az utolsóval egy WAYPOINTRA küldheted a csapattársadat. F6-tal megnézheted az ő kamerájukat is.

– Százados, köszönöm.

– Sok szerencsét fiam.

– Igyekezni fogok.

A százados elégedetten dőlt hátra. Talán még lesz valami a fiúból. Lehet, hogy ő is százados lesz, s akkor azt csinálhatja, amit ő: ül a parancsnokságon, stratégiákat dolgoz ki, irányítja a csapatokat. Hiszen a generális is közkatonaként kezdte. Csak kevesen érdemesek rá. Kevesen kitartóak eléggé. A százados rágyújtott egy szivarra.

Masell

VIRGIN

+ Sok küldetés. Sok-sok bujócska. Hangár szekvencia kikapcsolható.

– Csúnya, de legalább rövid átvezető animációk. Csak lassan bontakozik ki a jó játékmenet.

DOS 5.0
486/25
4 MB RAM
VGA
3 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

78%

MAGIC CARPET Hidden Worlds

A történet folytatódik...

A fiatal varázstudó elégedetten nézett végig azon a világon, ahol legutoljára állította vissza az egyensúlyt. Minden alapjaiban változott meg. A tüzes lávafolyamok hűs patakokká váltak, a pusztító vulkánok kedves kis dombokká szelídültek. Még az oly gyakori, sötét viharfellegek is feloszlottak, átadván helyüket a tiszta kék égnek. Az ifjú mágust jóleső érzés járta át. Dacára a fáradtságának, még egyszer végignézett a csodás tájon. Mégis megérte az a rengeteg szenvedés. Varázsszőnyegével most már minden sietség nélkül tért vissza otthonába.

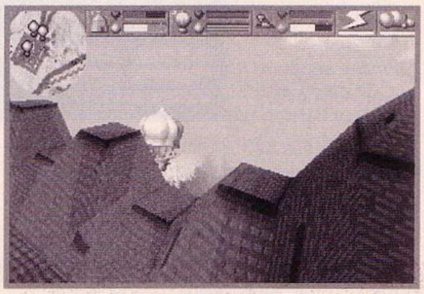
Egyetlen dolog járt csak a fejében, ez pedig az alvás volt. A várva várt pihenés azonban váratott magára. Szörnyű rémálmok gyötörték, egy távoli ismeretlen földrészen repült amit teljesen beborított valamiféle fehér homok. Furcsa volt, mert a hőmérséklet olyan alacsony volt mint éjszaka, de ezen a különös vidéken fényes nappal volt ilyen hideg. Egy kopár hegytetőn hirtelen megjelent egy csuklyás öregember és megszólította.

Üdvözöllek Archmage! A nevem Molenubar, s én vagyok az aki megörökíti dicső tetteidet. Sokra vitted az utóbbi időben, de messze vagy még a végső győzelemtől. Ez a fehér sivatag az utolsó próbatétel számodra. Itt találtak menedéket a legádázabb ellenfeleid. Ne hidd, hogy könnyedén győzedelmeskedni fogsz itt is. A gonosz mágusok felkészültek jöttödre. Ravasz csapdák és kegyetlen

szörnyetegek leselkednek rád. Csak a saját eszedben és ügyességedben bízhatsz. Most mennem kell, sok szerencsét.

Felébredve az álomból a varázslóinas felpattant hűséges szőnyegére és újult erővel vágott neki az előtte álló feladatnak.

Volt már egy cikkem néhány PC GURU-val ezelőtt, de úgy gondolom, hogy egy oldal segítség és néhány aprócska hír a kiegészítő-lemezről nem lesz hiábavaló. Kezdjük is mindjárt az utóbbival. A Bullfrog május végére ígéri a Hidden Worlds kiegészítő lemezt. A Magic Carpet végigvitele után még nem sikerült helyreállítani az egész világon az egyensúlyt. Álmunkban megjelenik egy fagyos pusztaság, ahol még a káosz erői uralkodnak. A előző küzdelemben megszerzett tapasztalat és varázserő

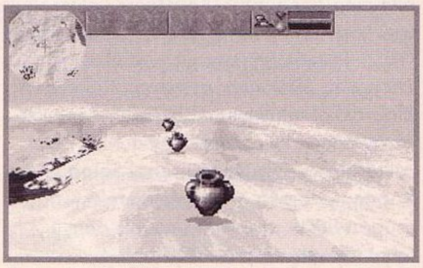


ellenére ez a pusztaság lesz életünk legnagyobb kihívása.

25 új, kemény szint vár a vakmerő kalandozóra, nehezebb hálózati küzdelem és még hatalmasabb mágia. A táj olyan új grafikákat tartalmaz a Rejtett Világokban, ami még az eredetit is felülmúlja. Sivár és havas mezők tele gleccserekkel és jéggel váltják fel a Magic Carpet sivatagi tájait. Az épületeket és a kastélyokat is átrajzolták, hogy jobban illeszkedjenek a sarkvidéki környezetbe. A varázslatok ugyanazok lesznek mint az első részben, de sokkal okosabb és keményebb szörnyek ellen kell használnunk őket. Ezek leküzdésére kiválóan alkalmas az új halálos fegyver, a célkövető meteor. Ez a mágia a tűzfalat váltotta fel.

A sebességgel itt sem lesznek gondok, akinek futott az eredeti Magic Carpet, az most sem fog csalódni. Persze egy Pentium 100-as gépen és 16MB RAM segítségével már nagyfelbontásban is repkedhetünk. (Igaz Pellus?)

Újdonság még a menetközbeni mentési lehetőség is. Így tudunk a kemény



feladatok előtt menteni. Sokszor kell használni majd ezt az opciót, ugyanis sokkal nehezebb lett a játék.

A végére hagytam a véleményemet. Szerintem a második bőr már nem sikerült annyira jól. Nincs meg az újdonság varázsa, mely annyira kiemelte az első részt. Repkedünk a fehér képernyő felett és nagyon kevés az a változtatás amiért megvettük a programot. Csak fanatikus Magic Carpet rajongók szerezzék be, a többiek használják az eredetit. Figyelem, a program csak úgy fog működni, ha a gépen fenn van az eredeti Varázsszőnyeg!

Mocsy

BULLFROG

+ Nagyon jó volt az eredeti ötlet.

– Minimális változtatás az elsőhöz képest.

MS DOS 5.0
486/50
4 MB RAM
SVGA
8 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

80%

Wizardry 7

UKPYR

Ukpyr városa Umpani lakosú, s itt található Yamo Generális főhadiszállása is. A belépésnél már egy Umpani katona állít meg bennünket. Kérdésére válaszoljuk azt, hogy be akarunk állni az Umpanikhoz (YES), és ezek után az első utunk a Recruiting Stationba vezessen. Itt Sergeant Blabrakkal találkozunk, aki elküld minket az általános kiképzésre. Menjünk a raktárba (Supply Depot), ahol Sergant Kaboom kiosztja az alapfelszerelést csupán 8000 aranyért, ugyanis annyit lehet alkudni nála a 9200-ból. A felszereléssel Gromo hadnagyot kell megkeresnünk, a lőkiképzésre (Fireing Range). Itt lehetőleg minden karakter lőjön hármat a céltáblára, ilyenkor kapják meg a firearms skill-t. Három telitalálat előléptetést jelent, s új felszerelést – heavy flack jacketet és egy duplacsövű Blunderbluss fegyvert, aminek nagyon brutális a sebzése. Térjünk vissza a Recruiting Stationba, ahol kiosztják az első küldetésünket – fésüljük át Tramontane erdőt, és jelentsünk bármilyen furcsa aktivitást.

A Tramontane erdőbe vezető út végén, egy tisztáson T'Rangokat pillantunk meg. Azok azonnal körbevesznek minket és a vezetőjük felemeli a kezét, jelezve, hogy beszélni akar velünk. Támadhatunk és beszélhetünk is velük, ez is meghatározza a játék kimenetelét. Tőlünk függ, hogy kinek segítünk. Ha a T'Rangokkal beszélünk, csak akkor állnak szóba velünk, ha nem kereszteztük még az útjaikat. Ilyenkor ha elfogadjuk az ő megbízásukat, akkor fel kell derítenünk az Umpani Anyahajó űrbéli koordinátáit, és megadni ennek a kis csapatnak itt az erdő szélén. Ilyenkor 10.000 arany jutalmat kaphatunk H'Jenn-Ra-tól, Nyctalynthban.

Ezeket a koordinátákat a Spaceportból szerezhetjük meg, ha leöljük az őröket. Ha mégis a T'Rangok pusztítása mellett döntünk, visszamenve a RECRUITING STATION-ba, 5500 aranyat kapunk a jó munkáért. A következő küldetésünkkel Rodan Lewrax-szak kell átadnunk egy üzenetet. Ehhez New City Umpani hadiszállásába kell eljutnunk, a Humpawahammeren keresztül. Menjünk a Humpahoz, és használjuk az imént kapott Humapcard-ot. Ez egy teleporter, ami a New Citybe vezet. Itt egy hatalmas Umpanival találkozunk, Rodan Lewraxal. Egy arany medált látunk kivillanni amit a nyakában hord. A félelmetes külsejű pusztítógép ránk ordít: Vannak parancsaitok?

Ha a T'Rangoknak akarunk segíteni, akkor nem adjuk át a parancsainkat és harcolunk vele (jó kis küzdelem, de jó kis tárgyai vannak Rodannak). Ha átadjuk az üzenetet, Rodan felugrik örömében.

– Shritis T'Rang ezen a bolygón! A nagy Urrhina Isten végre rámosolygott Rodanra! Apám, megbosszulom a halálodat! – hirtelen a partyhoz fordulva – Mondjátok meg Yamonak, hogy Rodan bosszút áll.

Ennyi után kiviharzik az ajtón, a hadnagyait és zászlósait hívva. Leejtette a papírt a földre, amit pont az előbb adtunk át neki, s abban ez áll: Ne keressd Shritist, amíg nem kapsz rá parancsot. A birodalomnak nagyon fontos a győzelmünk. Az Astral Dominae nem kerülhet a T'Rangok kezei közé. Ismétlem: Ne keressd Shritist, amíg nem vagyunk biztosak a győzelmünkben. Ígérem, Rodan, nem kell sokáig várnod. Aláírás, Yamo Generális, Főparancsnok.

Mielőtt visszamennénk Ukpyrba, találunk egy furcsa ajtót, amit számkód véd. Ki is mehetünk New Citybe, így New City felől is bejuthatunk Ukpyrba ezen az ajtón keresztül, ami eddig is zárva volt. Visszatérve a recruiting stationhoz megkapjuk a zsoldunkat, valamint Yamo tábornok személyesen fogja a további parancsokat osztogatni. Hozzá kell elmennünk. Itt szobákba benézve találunk egy érdekes térképet a falon, amin egy sziget van pirossal bekarikázva, ez a sziget délre fekszik New Citytől. Yamo szobájába belépve a tábornok hosszú percekig nem vesz észre minket. De egyszerre csak elkezd beszélni:

– Egy rendkívül fontos küldetést bízok rátok. Veszélyes. De ez egy veszélyes játék. Beazonosítottuk az egyik T'Rang űrhajót. Spórákat szállít. Ezek a spórák azok amelyek kikelnek, és iszonyú tömegű T'Rang harcos áramlik ki belőlük. Úgy tudjuk, hogy egy ilyen tojásokat lerakó királynő is tartózkodik ezen a bolygón. Mi hadat üzentünk a T'Rang birodalomnak. Ez már egy intergalaktikus háború. A T'Rangok mindent elpusztítanak ami nem hasonlít rájuk. Ezért kell Neked segítened. Senki sem férkőzhet a közelükbe közülünk, csak egy ismeretlen. Meg kell semmisítenetek a jól őrzött királynőt. Megkapjátok az egyik legerősebb fegyverünket (Thermal Pineapple- azaz magyarul neutronbomba). Rakjátok le a tojások közé, aztán futás! Emlékezzetek:Kötelesség, Erő, Győzelem...

Ekkor vakító villanás tölti be a termet. Robbanások szaggatják szét a környező épületeket is. A parancsnokot hatalmas kőtörmelékek temetik be. Az utolsó szavai: Kötelesség, Erő, Győ...

UKPYR HEGYEK

Ha Ukpyrből tovább folytatjuk utunkat, akkor egy barlangba jutunk. Itt menjünk délnek, ússzunk be, és nyomjuk meg a kapcsolót, ami a kis partnál van. Ekkor nyílik meg egy új út, ami egy vízforgatagba torkollik. Ezen nem lehet átuszni, mindenki belefullad. Itt a parton kell használni a Rebus Egge nevű tárgyat, ami egy hidat képez majd a Majestic Wand nevezetű tárgyhoz.

Az Ukpyr hegyekben van a WITCH MOUNTAINS és a GIANT CAVE is. Ezek eléréséhez fel kell úszni a folyón, és ezekben a barlangokban lehet megtalálni az 5 virágot, amit Xeng- Xheng mester kért, valamint nagyon jó kis XP gyűjtő hely. A Giant cave-ben találkozhatunk *SPOT*-tal is, valamint egy alapos kutatás után megtaláljuk a Necromantic Helm-et is. Ezt a varázssisakot kell viselnünk a tisztáson alkonyatkor, hogy megláthassuk a táncoló boszorkányokat. Mindegyik boszi mond egy verset (ők kínozzák Hilyndát, akiről a Book Of Fables-ben olvashattunk) és ezeket meg kell jegyezni (leírni), mert ahhoz, hogy kiszabadíthassuk Hilyndát, meg kell válaszolni a kérdéseikre, és le is kell győzni a boszikat egytől egyig. A boszorkányokról utánna le kell venni az aranytárgyakat, és visszavinni egy üres kőfejre. Itt megkapjuk az Elysiad Of Divinity nevű tárgyat. A környéken kutatva egy titkos kapcsoló megnyomása után megszerezhetjük a Sphynx map-ot (ha nem vitte el előlünk valaki).

NYCTALINTH

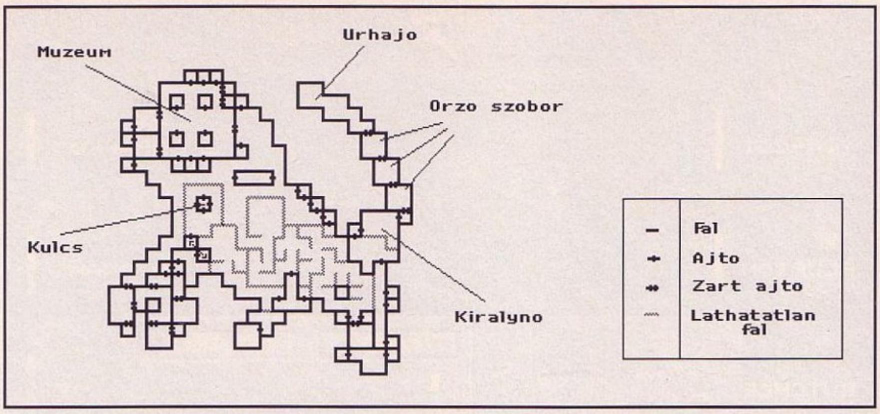
A nyálas pókszerű T'Rangok városa ez. Én nem álltam be közéjük, de lehetőség van úgy végigjátszani a játékot, hogy a királynőjüknek segítünk. Én a királynőt kiirtottam.

Belépve a városba figyelmeztetnek minket, hogy maradjunk nyugton.

H'Jenn T'Rang, a királynő már vár minket. A rezidenciája a város észak-nyugati végében van. Iszonyú mennyiségű T'Rang bérgyilkos veszi körül a királynőt, aki egy kis ablakon keresztül szól csak ki hozzánk:

– Nem bízom benned, de hasznos lehetsz a birodalom számára. Először egy tesztet kapsz: menj Shritis T'Ranghoz és mond meg neki, hogy azt üzenem: Támadjon. Az alcatharanx teleporter odavisz hozzá. Meglátjuk, hogy élve térsz-e vissza...

Ezek után a T'Rangok csak egy irányba engednek ki: a teleporter felé. Meghúzva a kapcsolót megváltozik a szoba és New Cityben találjuk magunkat. Azon



tűnődünk, hogy mit is érthetett a királynő a kétértelmű támadjon szón, amikor a szobából kilépve egy óriási, T'Rangba ütközünk, aki úgy 3 méter magas...

– Shritis T'Rang vagyok. A királynő küldött titeket?

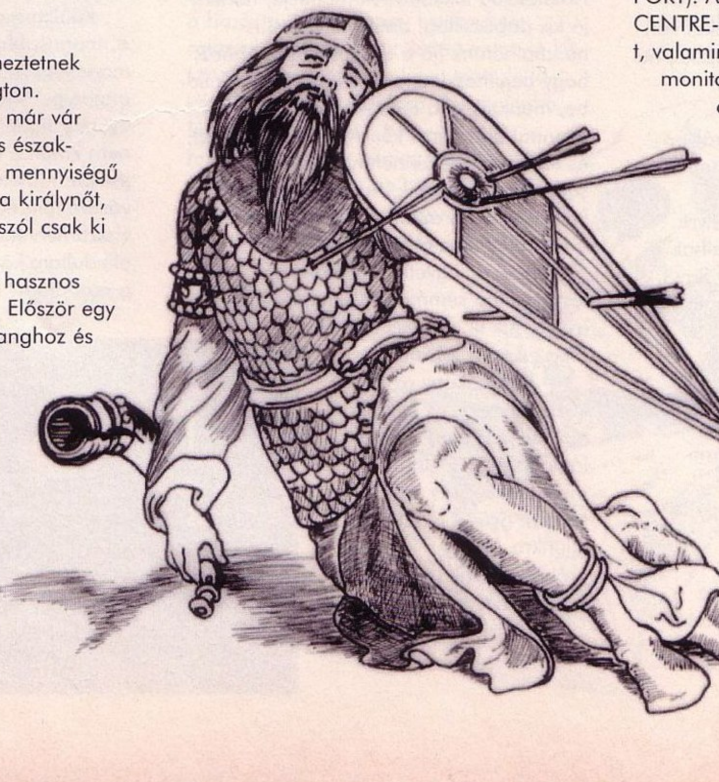
– Igen.

– És talán én találjam ki mit üzent!?!? Ne tegyétek próbára a türelmemet! Ha mégsem ő küldött, a fejeteket szolgálom fel vacsorának, a királynő asztalára. Az emberek általában csak egyszer keresztezik a hatalmas T'Rang birodalom útját...

– Azt üzente, hogy támadás.

– Azt üzente, hogy én tépjem le a fejeiteket... Ha ha ha. Ne ijedezzetek, csak az Umpani békák fejei fognak a porba hullani. A Figyelők jelezték, hogy időszakosan gyengült a védelmük. H'Jenn úgy gondolta ti talán segíthettek Nekünk. Elfogadod?

Ha elfogadjuk a küldetést, akkor a parancsunk Rodan Lewrax elpusztítása. Ha nem fogadjuk el, akkor még kaphatunk más küldetéseket a királynőtől. Shritis ezek után távozik, egy csapat megtermett T'Ranggal az oldalán, hogy leölje a „remegő disznó" Yamo tábornokot. Közben



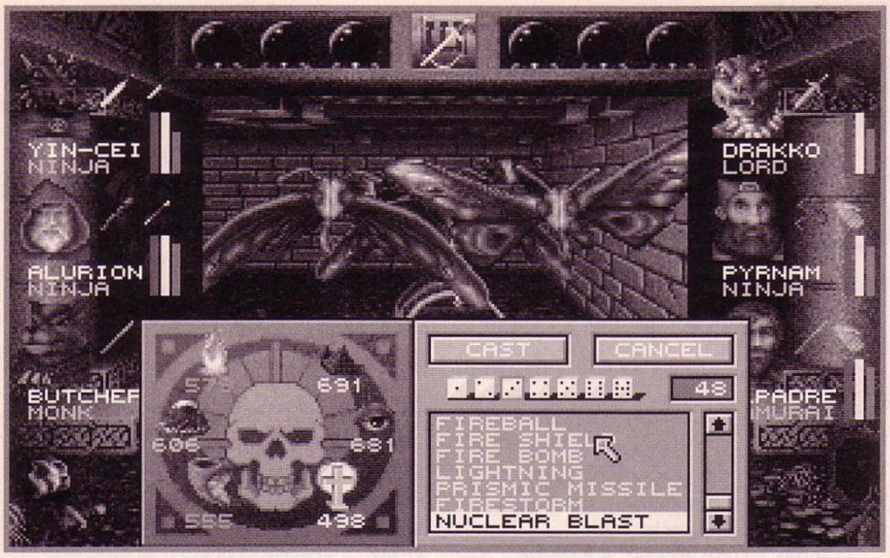
elmélázunk azon, hogy vannak olyan helyzetek az életben, amikor úgy érezzük, hogy késpengén táncolunk a keresztrefeszítés és a megjutalmazás között. A következő lépés a Te kezedben van.

A királynőhöz még egyszer érdemes visszamenni mielőtt magunkhoz vennénk a New Cityben található Control Card-ot, ami Savantok kártyás ajtaját nyitja (ezzel a kártyával lehet bemenni). A királynő következő küldetése: Találjuk meg a patkány emberek városát, és hozzuk el neki a hajó térképet (boat map). Ad egy kulcsot is, ami az utat tárja fel a térképhez. A hat lándzsát állítólag a következő sorrendben kell meghúzni:

– Az első nem a harmadik, és nem is a második elött jön, hanem a hatodik után, az ötödik az első, és a negyedik a harmadik után jön, ami a második.

Ezt a fejtörőt nem árt megjegyeznünk, mert különben nem juthatunk hozzá a térképhez. Ha saját szakállunkra körbenézünk Nyctalinthban, a királynőtől keletre (SECURITY) érdemes a finger rod tárgyak után kutatnunk, mert azok ajtókat nyitnak. Vegyük még magunkhoz a T'Rang Portbook-ot is, amit csak egy dekódoló készülékkel olvashatunk el (LANDING PORT). Az OBSERVATION CONTROL CENTRE-ben megtalálhatjuk a TX CODER-t, valamint egy éppen lekapcsolódó gép monitorjáról a köv. adatokat olvashatjuk el: SERVER 023@41A2. A város nyugati részében találhatunk egy MYSTERY RAY nevű tárgyat is, ami egy sugárpisztoly, de nem harcra való. Ehhez egy ködös utalást is találunk az egyik asztalon, hogy valaki egy sugarat vetít egy mozdulatlan testre...

A város délnyugati részén találhatunk egy temetőt. Itt egy ásót is kapunk (Longsteam Spade), amivel a sírokat feláshatjuk. Az egyikből kikel a gazdája, és lakásháborgatás miatt megtámad minket. A győzelmünk után



vágjuk le a kezét, amiből egy nagyon jó kis fegyver lesz – Yimmu's Paw, jó sebzése van, de főleg jól kővéváltoztatja az ellenséget időnként. Itt az egyik sír be is omlik alattunk. Ha nem esünk le, még fent körbenézhetünk. Van két oltár is, amin egy felékszerezett bot fekszik. Ha megpróbáljuk elvenni a botot, egy őrült szellem megjelenik, elkapja az orrunk elől és átviszi a másik oltárhoz. Ezt a botot csak úgy tudjuk megszerezni, hogy ha megkeressük Father Phoonzang szobrát, és a talpazatánál ásunk, kapunk egy Tydnab Emyt nevű tárgyat (olvassuk fordítva). Ezt kell használnunk ha ellopják a botot. A Jewelled Staff egy energiamezőn visz keresztül minket, ha valaki a kezében fogja, mikor áthaladunk. E mögött az energiamező mögött van a Serpent Map, ha még valaki nem lopta el előlünk.

Szóval ha beomlottunk az egyik sírba, akkor itt egy nagy földalatti labirintusba kerülünk. Két kijárata van, az egyik az előbb említett szoborhoz vezet, aminél ásni kell, a másik a királynőhöz visz. A királynőhöz az út hatalmas tojásokkal van kirakva. Itt csak úgy juthatunk keresztül, ha a thermal pineapple nevű tárggyal felrobbantjuk a kikelőfélben lévő T'Rangokat, viszont ezek után a királynő nem fogad minket olyan kedvesen mint eddig... A királynő mögötti termek egyikéből lejuthatunk egy másik helyre, ahol Savant Guard-ok vannak a falhoz támasztva. Itt használjuk a Mystery Ray-t, és egyik másik SERVER kódot kapunk: 018@67C1.

RATTKIN RUINS

A Rattkin Ruinsba a bejárat el van torlaszolva fák által. Ahhoz, hogy bejuthassunk, meg kell idéznünk egy fa gólemet ami utat nyit nekünk.

Ehhez egy közeli tisztáson kell használnunk a bonsai tree-t, amit az Orkogre Castle-ból hoztunk el. A tisztást könnyű felismerni, mert le kell térni az útról és egyértelműen kiderül a szövegekből, hogy ez a hely az, ahol a 4 menhír között meg kell idéznünk a gólemet (a helyet jól védik). A gólem bejuttat a Rattkin Ruinsba, ahol több patkányarcot is a hűvösre kell tennünk. Innen két fő helyre juthatunk el: a nagy térre, aminél a FUNHOUSE bejárata van, (erre van Blindmeis is) vagy a thieves guild-be. A FUNHOUSE be van zárva, s az ajtón (stílusosan) egy bohóc fej látható, de orr nélkül.

Ahhoz, hogy a guild-be bejuthassunk, át kell dugnunk a kezünket egy ablakon. Itt végigtapogatják, majd azt mondja egy hang:

– Aaah, Te akarsz bejönni a tolvajok céhébe? Még egy vak rozmártól sem tudnál lopni!

Ha Bertie Bungalow-ját megtaláljuk, akkor feltétlenül vásároljunk nála, vegyünk egy Featherweight Potiont (Pihesuly varázsital). Ha találunk (egy leölt ellenfelünknél) Death Star nevű tárgyat, akkor tartsuk meg, mert nem a Star Wars Halálcsillag lekicsinyített modellje, hanem jó kis dobócsillag, amit bal kézzel is használhatunk (jó a critical hit-je). Ahhoz, hogy bejuthassunk a Ratskell's Thief Guild-be, menjünk el a Blinmeishez. A vakegér azonnal adományt kér. Adjunk neki pénzt, és ezek után beszélhetünk vele. De ne sokat beszélgessünk, hanem lopjunk tőle (természetesen azzal a karakterrel, akinek a legmagasabb a lopás skillje). Blinmeis észreveszi az ügyetlen mozdulatot, de úgy tesz, mintha semmi sem történne. Egy gyűrű esik le, amit estében még elkap a tolvajunk.

– Változékony az idő – közli Blinmeis, és eltűnik egy kis fülkében, mintha láthatatlan eső elől menekülne. Ezek után a szerzett gyűrűt húzzuk az ujjunkra, és így próbálkozzunk meg bejutni a Guild-be. A gyűrű az első ember kezén legyen, mert ő dugja be a kezét az ablakon.

Bejutva a tolvajok céhébe, Blinmeis üdvözöl bennünket:

– Örömmel látlak ismét benneteket. Ezek ellenére be kell vallanom, hogy a tudásotok nem tökéletes. Pathetikus, gyenge, hatástalan, béna. Segítségre van szükségetek, és sokra! Ekkor kérdezzünk a FUNHOUSE-ról.

Blinmeis felajánlja a bohóc orrát 1000 aranyért, s így bejuthatunk. Figyelmeztet is minket, hogy állítólag a Razuka székhelye a Funhouse, és nem árt óvatosnak lenni. A bohóc orrát a helyére rakva bejutunk a Funhouse-ba, ami az egyik legélvezetesebb része a játéknak.

Itt járjunk végig minden termet és szedjük össze a tárgyakat. A mágnest akár hátra is hagyhatjuk (lodestone) mert nem lehet semmire használni. Találnunk kell egy súlyt (black pyramid 200 kg.) és egy fadarabot (wooden dowel). Most egy Masell nevű kalandozó naplóját felhasználva idézzük fel, mit is kell (vagy nem kell) csinálni itt:

„Lemenve a létrán egy furcsa szerkezetbe botlottam: egy libikóka állt a fal mellett. Ráálltam a libikókára és egy lánc esett le velem szemben. Ohó, pont olyan lánc amire súlyokat szoktak akasztgatni!

Rátettem a súlyt. Egy törött koponya alatt találtam egy spool nevű tárgyat, ami pont a lánc fölötti kis tekerőszerkezetről hiányzott. Ezt használni kellett a tekerőszerkezeten, s így felhúztam a súlyt. Ráálltam ismét a libikóka végére és a súly lezuhant, felrepítve a csapatot a levegőbe, majd mindenki hatalmasat esve ismét földet ér. Aha, gondoltam, nem voltam elég okos. Viszont a súly most lent van a lánccal a libikókán. Ismét elmentem feltekerni a súlyt, visszamentem a libikókához, de mielőtt ráléptem volna, megittam a varázsitalt.

Ráálltam a libikókára és már repültem is, magasabbra, magasabbra, egyre magasabbra, míg fel nem ért a csapat a plafonig, majd repültem, egyre lejjebb, egyre jobban zuhantam míg mindenki ki nem kötött a libikókán ismét. Hát ez nem jött be. Kimentem a Funhouse-ból, vásároltam egy újabb varázsitalt, visszamentem, felhúztam újból a láncot, s elindultam körbenézni. Miért is esett vissza a csapatom? Ahá, nem volt erő, ami

eltaszítaná őket a lyuk másik oldalára. Nemsokára találtam egy nyúlékony gumiszalagot (rubber band), amit egy ventillátorszerűségen kellett használni, s ez pont a lyuk mellett áll. Találtam még egy tarnished key tárgyat is.

Visszaérve a libikókához ismét (most már harmadszor) végleg felrepültem, és a ventillátor eltávolított a lyuk fölül. Szerencsés földet érés után a party visszanyerte a versenysúlyát. Ezen megpróbáltatások után kezdtem csak megérteni, miért is hívják egyes programozók ezt a helyet FUN HOUSE-nak."

Ezek után menjünk el az északi irányba. Itt a Razukákhoz jutunk el. A trónon egy vén Rattkin ül, arcán a halál jeges maszkja. Mély, suttogó hangon így szól:

– Hadd mutatkozzam be: Barlone vagyok. Örülök, hogy eljöttél. Van egy ajánlatunk számotokra. Egy italt? Ahogy mondtam, egy érdekes ajánlatunk van számotokra. Sokat tehetünk értetek. És csak egy kis apró szívességet kérünk cserébe... Terjeszkedni akarunk. Tudjuk, hogy az égen túlról jöttetek. Tegyetek meg nekünk valamit, és mi segíteni fogunk. Áll az alku?

– Igen.

– Van egy repülő gépezet, ami Nyctalinthban szokott leszállni. Tudjátok meg, hogy mikor lesz a repülő gépezet Nyctalinthban még egyszer. Ha megtudtátok, gyertek vissza és én megmondom nektek hol is található az egyik térkép.

Az információ amit Barlone kér, a T'Rang Portbookban van elrejtve, de azt nem lehet simán elolvasni, ugyanis kódolva van. A TX-CODER dekódolja az üzenetet, és így már olvasható. A legutolsó bejegyzés időpontját kell megmondani a gengsztervezérnek, és ő cserébe azt mondja, hogy a New City alatt fekvő Old Citybe a lejárathoz a kulcsot a könyvtáros őrzi. Mondjuk azt neki, hogy: Archives. Az Old Cityben levő láda valószínűleg már üres, így ezt a térképet is egy NPC-től kell megvennünk, vagy az NPC-t kell megvernünk, hogy odaadja.

Tovább járkálva a labirintusban találunk egy festett labdát, amivel egy céltáblát kell eltalálnunk (nem árt ha valakinek a THROWING skillje 100%- ezt dobótőrökkel, dobócsillagok használatával is felvihetjük).

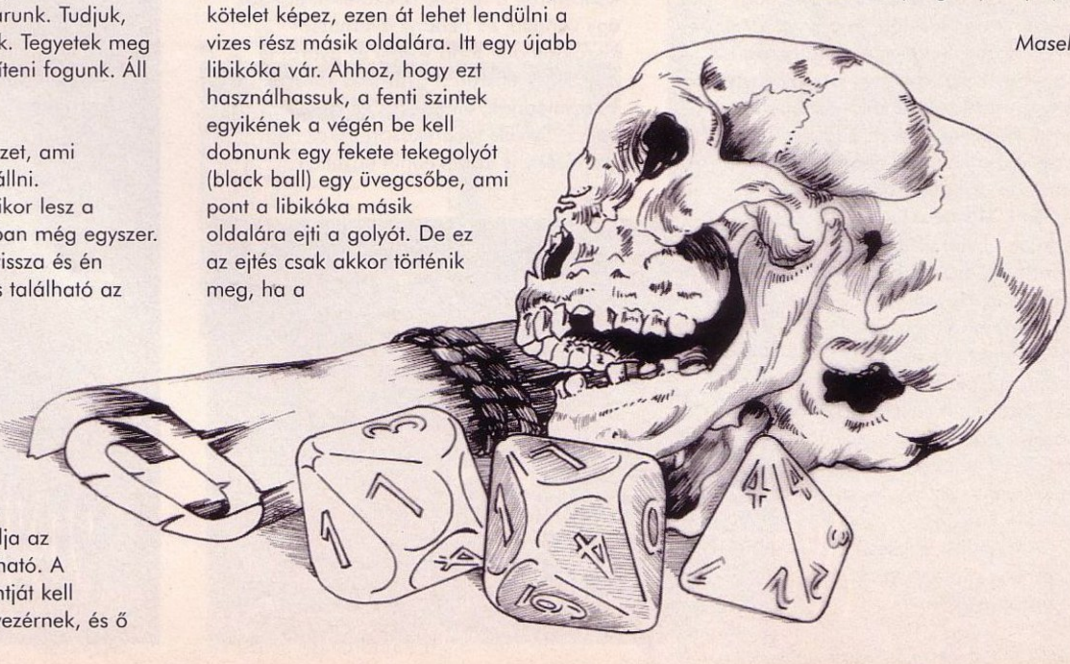
A Funhouse felső szintjein van hat kapcsoló, amelyek mind az erős sodrású vízben lévő lyukakat állítják (nyitott – csukott állapotát). Az öt kapcsolót úgy kell beállítani, hogy ha a legfelső szinten a vízbe ugrunk, akkor a víz sodrása és a lyukak pont a túlpartra tereljenek minket. (Nem minden kapcsolót kell meghúzni.). Igen ám de ez nem elég, a túlpartot sehogyan sem tudjuk elérni. A megoldás: a bar&rope tárgyat egy lyukba kell raknunk, ami az alatta lévő szinten jó kis kötelet képez, ezen át lehet lendülni a vizes rész másik oldalára. Itt egy újabb libikóka vár. Ahhoz, hogy ezt használhassuk, a fenti szintek egyikének a végén be kell dobnunk egy fekete tekegolyót (black ball) egy üvegcsőbe, ami pont a libikóka másik oldalára ejti a golyót. De ez az ejtés csak akkor történik meg, ha a libikókára lépünk, ugyanis a lépésünk nyitja meg a másik csapóajtót ami leejti a golyót. Ezek után a wooden dowelt az egyik szint falán lévő lyukba kell rakni, ami majd akkor lesz hasznos, amikor a dobbantás után elkapjuk a falból kilógó fadarab másik végét, és ezzel átlendülünk a lyuk másik oldalára. Így tehát már tudjuk használni az újabb libikókát is, s végre a 6 lándzsához érkezünk, ami mögött egy térképdarabot tartalmazó láda van. A T'Rang királynő utasítása szerint húzzuk meg a lándzsákat (534261).

Megcsinálva Rattkin Ruins-t is, nincs más hátra, hogy vízre szálljunk és eljussunk a Dragon Mountains-ba, az Isle Of Crypts-re. Ehhez vissza kell mennünk Munkharamába, a Wikum Powerglobe-ért, valamint New Cityben sem árt bejutnunk a tiltott zónába. A T'Rangoktól elhozott Control Card-ot kell használnunk, és máris bejuthatunk a számítógép terembe. Itt a Comm-Link Device-ot kell használnunk, és ezek után be kell gépelnünk a SERVER számot is. Két server számot is tudunk, az egyik a Dark Savant űrhajójáé (023@31A2). Itt az adatbázisból hívhatunk le információkat NPC-k ről (FILES-menü, PERSONELL) vagy űrhajókról (FILES, SHIP). A NARGISST vagy HORATHA űrhajókra kérdezhetünk rá, vagy NPC-kre (pl. LEWARX, RODAN). A számítógép használata után Vi Dominae is megérkezik, leteleportál az űrhajóról. Nem sokáig beszélhetünk vele, mert a Dark Savant utána jön és rendet tesz: bezárja a szomszédos szobába, ami (mint kiderül) egy börtönszoba (SECURITY CELL). A kiszabadításához a T'Rangoknál megtudott másik kódot kell beütni serverként (amit a biztonsági robotoktól tudtunk meg a föld alatt: 018@67C1).

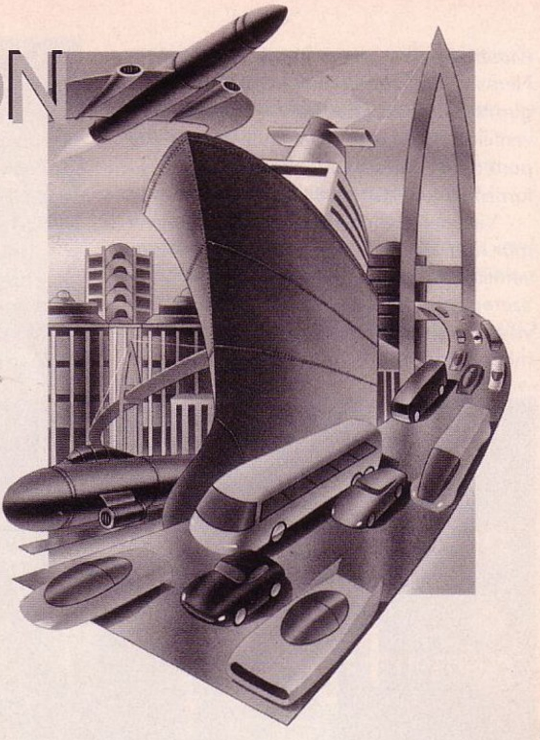
Ja, mielőtt elfelejtem, leugorhatunk az Old Citybe is, a könyvtáros Rattkinnak mondjuk azt, hogy: archives.

Ezek után már mehetünk is hajózni, ha ki tudtuk bogozni a BOAT MAP rejtett értelmét. Sok szerencsét (még folyatatjuk).

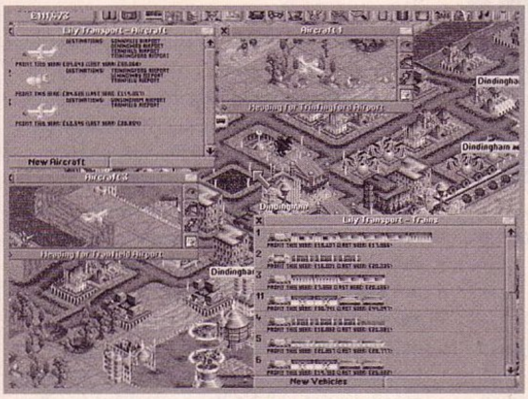
Masell



TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR



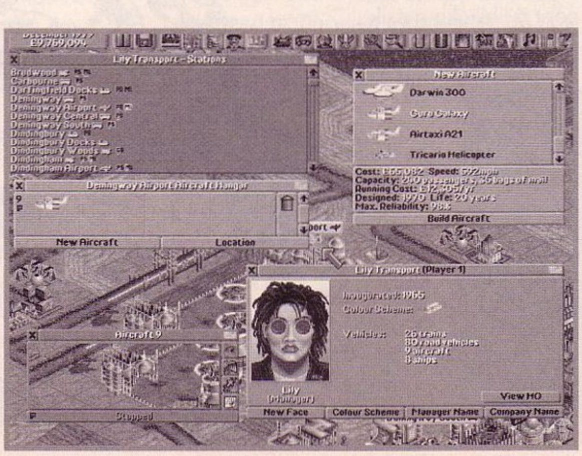
Nem is olyan régen, februárban – amikor még hullott a hó – megérkezett a Transport Tycoon. Szép volt, jó volt, csak egy picit lehetett volna jobb is. Többre vágytunk. S lám, a tavasz végére megérkezett a World Editor, ami után valóban kijelenthetjük, ez igen (de nem lehetett volna ezt mindjárt első lépésben...?).



A program kiegészítése több vonalon is bővíti a játékos lehetőségeit. Az első, hogy Te kreálhatod a világot; folyókat, tavakat és tengereket, hegyeket és völgyeket, falvakat és gyárakat,... Egyszóval minden döntés a Te kezedben van, illetve lehet. Ehhez a Create Scenario opciót kell választanod. Megválaszthatod, hogy melyik évben kezdődjön a játék 1930 és 1965 között. A kor meghatározása nagyban befolyásolja a járműválasztékot. A terep generálása különösebben nem nagy durranás, hiszen eddig is megválaszthattad a nehézségi szint kapcsán. A kisebb-nagyobb városok elhelyezése a térképen lehet véletlenszerű (random), de lepakolhatod magad is. Ugyanígy elhelyezheted a gyárakat, fákat, utakat és hidakat, egyszóval mindent. A gyárak elhelyezésének feltétele egy közeli város, és mivel egy településhez csak egy ipari létesítmény csatolható, a számuk limitált.

A második bővítés az alternatív grafikus szett, melyben az alkotók elképzelték, milyen lett volna egy Marson létesített kolónia. Szerintük ilyen, csillogó-villogó álomváros. A "régi" mentéseidet is egyszerűen átkapcsolhatod a hagyományos világból az Options menübe. Ki-ki választhat ízlése szerint. Mindenesetre a Mars-szerű világ járműkínálata jóval bőségesebb, többek között megjelent a Guru Galaxy is!!! A Transport Tycoon World Editor igazi nagyszerűsége mégsem a világtervezés vagy a grafika, hanem a modem link!!! Modem segítségével játszhattok ketten, egymás ellen vagy egymást segítve. Küldhettek egymásnak kis üzeneteket is, ami a játék hevében eszetekbe jut... Mondanom sem kell, hogy ez az igazi kihívás, egy másik humanoiddal megküzdeni. Csak az a kérdés, ki fizeti a számlát? Esetleg a vesztes?!

Mindezek mellett megmaradt a Transport Tycoon egyik hátránya; az állomások száma limitált, maximum kétszáz lehet. Ennek a kínos ténynek az enyhítésére van néhány trükk, amit hasznosíthatsz. Egyrészt igyekezz kombinálni az állomásokat és ne koncentrálj a rövid összekötésekre. Azaz egy vonallal és néhány állomással kiszolgálhatsz több várost és gyárat is egyszerre. Hiszen a gyárak a városokhoz kapcsolódnak, elhelyezés kérdése az egész. Szállíts takarékosan! Akár négy szerelvény is közlekedhet egyetlen vonalon, ha biztonságosan megépíted. Ehhez kitérőket kell építened és ne feledkezz meg a szemaforokról sem! A másik hasznos módszer, hogy ha a konkurencia feltűnik egy városban, akkor igyekezz elcsábítani a kuncsaftokat a szokásos eszközökkel. Így az ellenfeled veszteséges lesz, majd elkotródik a városból. Te is szüntesd meg veszteséges állomásaidat, illetve járataidat.



Ennyi fért ebbe a nyúlfarknyi ismertetőbe. A World Editor kiegészítésével a Transport Tycoon-t bátran ajánlom mindenkinek.

Lily

MICROPROSE

– Még mindig vannak korlátok.

+ Nyomulhatunk egymás ellen is.

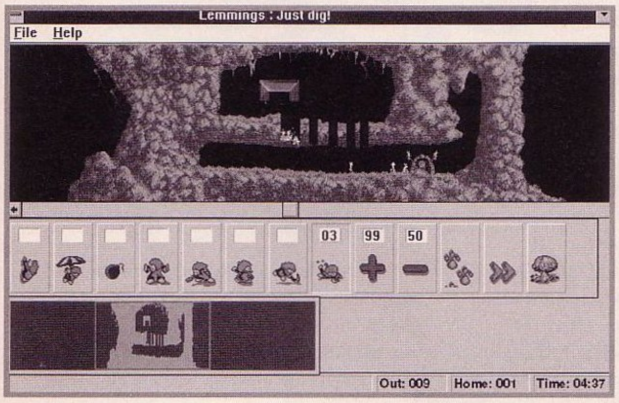
MS DOS 5.0
386/25
4 MB RAM
SVGA
Transport Tycoon installálva!!!
SOUNDBLASTER comp.

90%

Lemmings FOR

Milyen régen is volt, hogy a Psygnosis learatta a jól megérdemelt babérokat ezzel a stuffal. A "legeredetibb játék" és nem kevesebb volt a titulus. Nem vitathatta el tőlük senki, tényleg a Lemmings-nek járt a díj. Most 1995-öt írunk és azóta a játék jó néhány verziót, folytatást és klónt tudhat magáénak. Sőt, mint tudjuk, készül a Lemmings 3D is! Egyelőre azonban be kell érnünk a Windows változattal.

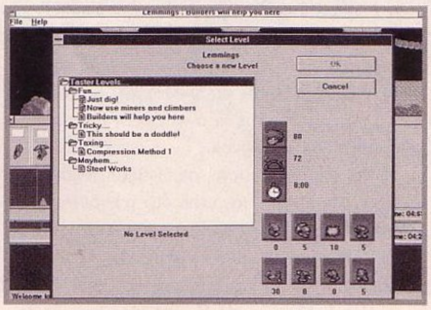
Felteszem a játékot mindenki ismeri és kíváncsi rá, többet vagy kevesebbet kap mint eddig. Ami újdonság, hogy a grafika SVGA felbontású is lehet, de így olyan



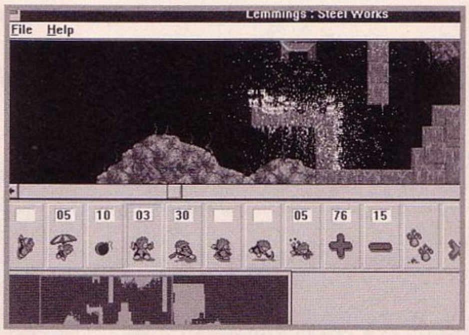
minik a lemmingek, hogy a nehezebb szinteken – ahol egy-két lépésnyi távolság is számít – lehetetlen továbbjutni. Szerencsére átállíthatjuk a léptéket, viszont ha közelebb kerülünk, akkor hiányzik a pálya egy része, ami elég kellemetlen, mert sokszor előfordul, hogy egyszerre vagy legalábbis rövid időn belül több helyre kell figyelni.

Elég rossz benyomást tett rám, hogy a 486DX2-66 4 MB RAM-mal kevés volt, az animációk bizony akadoztak. Ráadásul nem új pályákat találtam, ezt már mind végigjátszottam egyszer. Azért mert ez SVGA, nem kezdem el újra...

A CD négy típusú pályát tartalmaz; fun, tricky, taxing és mayhem. Az egyes típusok pályáinak elnevezései segítséget nyújthatnak a megoldáshoz. A lemmingek fajtái még a korai, ősi időszakból valók. A mászó (climber) függőleges falakon is felmegy, képessége tartós skill. Az ejtőernyős (floater) nagy magasságokból is leeshet súlyos károsodás nélkül (esze úgysincs sok), szintén tartós skill. Az öngyilkosjelölt (bomber) társaiért vállalja az önpusztítást, öt másodperc elteltével robban. A robbanás közelében tartózkodók szintén repülnek! A blocker útlezárást képez és nem is hagyja abba, hacsak nem ássuk alá szilárd elhatározását. Ha nagyon pontos beállításra van szükség a robbantáshoz és van elegendő skill, érdemes a kiszemelt lemminget leblokkolni és utána kijelölni. Az építő (builder) adott számú téglát pakol le, haladási irányának megfelelően kb. negyvenöt fokos szögben felfelé. Ha az építőanyag elfogy, továbbmegy. Az ásó lemmingeknek három típusa van. A basher haladási irányának megfelelően vízszintesen vájja ki a terepet. A miner



negyvenöt fokos szögben, lefelé ás. A digger amint megkapja az utasítást nekilát kiásni maga alatt a talajt. Mindhárom típus folytatja munkáját, amíg fémbe nem ütközik vagy ki nem bukkan a túloldalon. Ennyi volt a lemmingtípus-választék. Nincs ugró, úszó, stb. A blocker parancs sem oldható fel. Szóval ez még az első változat. Talán ez volt a legnehezebb mind



közül, igencsak el kell gondolkodni némelyik pálya megoldásán, hiszen nem elég, hogy korlátozott számú skill használható, de még az idő is véges. Sok sikert mindenkinek aki belevág!

Mit is mondhatnék összegzésül. Szép-szép hogy SVGA, de nem tudom, hogy csupán emiatt miért vennénk még egyszer?! Aki viszont véletlenül nem ismerte és szereti a Windows-os alkalmazásokat az vegye meg, de ne számítson gyors győzelemre!

Lily

PSYGNOSIS

– Kötőhártyagyulladás.

+ SVGA.

MS WINDOWS 3.1
386/25
4 MB RAM
SVGA
2 MB HD
Windows Sound System

75%

Visszavonhatatlanul itt van a nyár. Ezt két dologra alapozva állítom: mintegy 10 fokot zuhant egy nap alatt a hőmérséklet, továbbá a GURU elkezdte hirdetni a szokásos nyári tábort. Ebből a két dologból az első kevésbé jelentős, hiszen fogunk még izzadni, de a második az már valami.

Nem mintha reklámot akarnék csinálni a tábornak, hiszen arra való a hátsó borító belseje a térképpel meg némi szöveggel. De azért mégiscsak azt gondoltam megemlítem, hátha mégsem tűnt volna fel netalántán valakinek, bár ezen azért erősen csodálkoznék. Azon viszont nem, ha néhányan nem férnétek be a táborba, hiszen a befogadóképessége nem túl nagy (150 fő – szerk.), ezért jó lesz sietni a postára hapsikáim és gyorsan jelentkezni, ha ott akartok lenni.

No akkor erről ennyit, most már itt az ideje, hogy belekezdjek a levrovba, mert ennek az egy oldalnak is véges a befogadóképessége, nemhogy a tábornak. De ezt már mondtam.

TIPPEK, TRÜKKÖK, BEARHELÉS

Szegasz Brazil! Hát hogy vagy? (A változatosság kedvéért) Mi újság felétek? Nem kaptok mostanában túl sok durva hangvételű fenyegető levelet, esetleg levél atombombát a kissé ijesztő lapár miatt, elvégre 298 Ft már egy kisebb vagyon. Mikor a múltkor megvettem a PC GURU-t azt hittem az újságos elnézett egy ötvenest, de aztán rájöttem, hogy jól adott vissza.

Nekem meg naná, hogy ilyenkor jár le az előfizetésem. Tudom, tudom most jön a „fogjunk mindent a nyomdára meg a papír árra", de azér' nem sok ez egy kicsit?!?!

– Nem sok. Sőt kevés. Gondolkoztunk is rajta, hogy még sokkal drágábban adjuk majd, és akkor a GURU tábor helyett Hawaii-ra mehetnénk nyaralni.

Nem mintha az jobb lenne, de ott legalább nem kellene azokat a leveleket olvasni, hogy milyen sokba kerül az újság.

De komolyra fordítva a szót: nem tudom, észrevetted-e, hogy 16 színes oldallal volt több az a szám, mint amennyi általában a PC GURU lenni szokott, és azt hiszem ez talán elfogadható magyarázat lehet. Most nem hivatkozok a nyomdára meg a papírárakra, azokat majd beosztom későbbre. Egyébként pedig milyen dolog az, hogy lejárt az előfizetés? Ejnye, ejnye.

Szerintem a GURU-kban lehetne még egy plusz rovatocska „Tippek, trükkök, berhelés" címmel. *(Nem bearhelést akartál írni véletlenül? Brazil)* Igaz, tippek vannak (néha), de trükkök és berhelés az már kicsit ritkább. Trükk alatt értem a következőt a példa kedvéért: ha a Syndycate-ben a cégednek a „To the top" nevet adod, akkor nem kevés előnyben lesz részed (1 milliárd credit, minden fel van tálalva). Ez trükk, de a berhelés az kicsit más. A berhelés szó alatt az elmentett játékállás ésszerű szerkesztése értendő, pl: Az UFO-ban bármely elmentett állás könyvtárában (GAME??) a LIGLOB.DAT nevű file első négy byte-ját átírod hexaeditorral a következő értékre: FFD99A3B, akkor 1 millárd körüli pénzmagot kapsz.

Az új PC GURU dizájn nem rossz. Mér' nem ilyen a sima GURU is? *(Mér'? Nem ilyen? Brazil)* Hát ennyi elég is talán mára, zárul becses személyem mókatára!

(Tertyánszky Mátyás, Budapest)

Remek ötlettel szolgáltál, és az ilyet nem árt megfogadni. Ez a tippek, trükkök, stb. rovat jó ötlet. Próbaképpen elkezdjük most, és ha tetszik akkor majd lehet folytatása is. Ebben a számban a Syndicate-hez olvashatsz egy ügyes kis trükköt, valamint fény derül némi bearhelés után az UFO nevű játék LIGLOB.DAT file első négy bájtjának titkára. Remélem örülsz, hogy ilyen gyorsan reagáltunk kérésedre. Ha ismét felmerülne valami jó ötleted, netán van némi tipped meg miegyebed, akkor ne tétovázz, és írj megint. Addig is jó bearhelést kívánok.

LEVÉL AFRIKÁBÓL

Üdv Brazil, a GURU legyen veled! Először is elnézést a távirati stílushoz hasonlító levélért, de egy angol billentyűzetes írógépen kényszerülök írni, mivel több száz kilométeres körzeten belül ez a legnagyobb technikai fejlettséggel bíró műszaki cikk. *(Semmi baj, mert ebből az olvasók leginkább semmit sem vesznek észre, mert nekem úgyis be kell gépelnem a levelet és akkor már mit számít egy kis ékezetesítés. Brazil)* A tény, hogy ezt a levelet Afrika közepéről, pontosabban Angola Mucusso nevű városából (?!) írom. A részletekkel nem untatlak, a levélpapírból és a borítékból szerintem úgy is kiderül, hogy hogyan kerültem ide.

– Na igen, legalábbis nekünk, mert láttuk a borítékot. Most akkor közlöm mindenkivel: barátunk valamiféle ENSZ küldetés keretében üdül Angola bájos vidékein és onnan levelez velünk. Hmm, vagy legalábbis ilyesmi.

A lényegre térve, és hogy egy hízelgéssel kezdjem, a GURU a társlapjait is beleértve szerintem a ma kapható legjobb újságok közé tartozik, nem is beszélve a Levelezési rovatról. Leszögezem semmiféle kapcsolatom nincs a szerkesztőség egyetlen egy tagjával sem, így nem ők fizettek nekem egy esetleges reklámért (amire amúgy sincs szükségük).

– No nézd már. Előbb-utóbb fogok venni egy világ atlaszt és elkezdem beikszelgetni, hogy honnan jöttek már ilyen levelek, amiben hasonló dolgokat lehet olvasni. Úgy látszik a kis országunktól való távollét erősen jót tesz egy újság, meg egy levrov megítélésének, bár ami igaz az igaz, nekem is ez a véleményem, pedig én egészen itthon vagyok.

Mivel mint már írtam, az újságot majdnem tökéletesnek tartom, így csak egy pár ötletet vetnék fel, amikkel lehet, hogy elhalmoznak titeket, azonban ezt mint kívülálló nem tudhatom. Mint PC barát (majdnem egy hasonló b betűvel kezdődő szót írtam) gyakorta találkoztam olyan játékprogramokkal amelynek szó szerint a befejezése (értsd: teljesítése) előtt elakadtam és azóta sem tudtam továbbjutni. Ilyen például a Land of Lore Fehér torony második emelete vagy a Simon a sorcerer hegytetőn lévő kastélya, ahonnan képtelen voltam továbbjutni.

Ennek kapcsán, valamint a „Brazil féle Amiga Help"-ből kiindulva támadt az az ötletem, hogy szerkeszthetnétek a lapba egy Help Line rovatot, ami nem tippek leírásából állna, hanem olyan személyek nevének, címének esetleges telefonszámának megadása lenne, akik hajlandók lennének elviselni, hogy ismeretlen emberek megkeresnék egy-egy játék infója miatt.

Tehát az egész valahogy úgy nézne ki: Adorjáni Attila, Day of Tentacle, Indiana Jones and Fate of Atlantis, Tel: 295-xxxx, miután, akinek ezekkel a programokkal akadt gondja, nyugodtan fordulhatna segítségért az adott személyhez. Szerintem ilyen megoldásban a szerkesztőség tagjai sem lennének oly annyira leterhelve és az egyértelműség miatt a rovat sem foglalna sokat az újságból.

– Hát nem is tudom. Igazából kicsit szkeptikus vagyok ezen a téren, bár tudom, hogy a számítógépek környékén meglehetősen sok őrülttel lehet találkozni.

Ennek ellenére például a szerkesztőség tagjai közül szerintem nemigen lehetne olyan embert találni aki ilyenre vállalkozna, nem mintha nem lennének eléggé őrültek. De tudod mit? Próbáljuk meg. Szóval kispajtások, aki úgy érzi, hogy nem bír úgy élni, hogy két percenként nem csöng a telefon és vadidegen emberek nem érdeklődnek valamelyik játék megoldása iránt, az dobjon meg minket egy levéllel, amiben a fent említett adatait közli, továbbá kijelenti, hogy ezeknek az adatoknak a közléséhez hozzájárul, valamint kijelenti, hogy mindezt saját felelősségére teszi, stb, stb.

No-no. Most látom csak, hogy ez nem is annyira egyszerű mint képzeljük elsőre. Na de nem kell nagyon csüggedni, azért jelentkezni lehet. Mondjuk nekem azért lenne egy fogadásom, hogy a jelentkezők száma erősen egy alatt lesz, de hát ugye mibe kerül nekem egy ilyen felhívás? Semmibe. Szóval fel vagytok hívva.

Tudom, hogy valaki erre az ötletre azt mondhatná, hogy erre vannak a számítógépes klubok, de manapság sajnos egyre kevesebb van belőlük és szerintem az embereknek is elég kevés idejük van elmenni az ilyen klubokba.

– Elég baj az. Ha vennék maguknak az emberkék a fáradtságot és eljárnának ilyen klubokba, akkor rádöbbennének, hogy az nem is hülyeség, hiszen sok barátot lehet megismerni, sok mindent lehet tanulni, stb. De ha nem, hát nem.

Én sajnos itt kinn számítógépes elvonókúrán vagyok, mivel ez a hely felszereltségileg mint már írtam nem a legjobb, de velem van a GURU, de szó szerint, mivel rendszeresen kapom otthonról az újságot, ezzel tartom magam kondiban, addig is amíg '95 decemberében hazatérhetek szeretett kis gépemhez.

Még egyszer üdv mindenkinek és ha bárki a környezetetekben ENSZ misszióban akar részt venni, azonnal hívjátok ki a mentőt és állíttassatok ki neki egy cédulát, vagy legalábbis egy felet.

(Adorjáni Attila, most éppen Angolából)

Jó rendben, megdumáltál. Mostanában nem fogunk ENSZ missziókban részt venni, legalábbis én biztos nem. Mi majd inkább a jó kis GURU táborban veszünk részt, bár addig még van egy kis idő. Addig is azonban viszlát, maradtam továbbra is a

Brazil

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

16 OLDALAS HARDWARE - SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/8

TARTALOMJEGYZÉK

Microsoft Windows '95 - 4. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
miroSOUND PCM 1 Pro 8
9624FXI és 14.4FX3 faxmodemek 9
Hol - mit a PC GURU mellékletben? 10
Gravis Ultrasound zenélési lehetőségek 11
Impression 6 TV - VGA Encoder 12
Turtle Beach Tahiti és Rio, Cakewalk Express 13
Advanced Gravis újdonságok 14
Multimédia CD-ROM-ok 15

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel - Tel.: 113-0114

Microsoft Windows '95 4. rész

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Windows `95 - 4. rész

Hát ide is elérkeztünk, a Windows 95-ről szóló sorozatunk ebben a hónapban véget ér. Az olyannyira áhított új Beta verzió nem került kezeim alá, de mivel nemsokára mindenki élvezheti a végleges változatot, lehet hogy nem is kár érte. Apropó: a közelmúltban elkezdett terjengeni az a pletyka, miszerint a megjelenés dátumát újabb hónapokkal tolták hátrébb, azonban ez nem igaz. A japán nyelvű változatról nyilatkozott így Bill Gates, s valamilyen fordítási hiba folytán a hírügynökségek az elhalasztott megjelenést az angolra (is) értették.

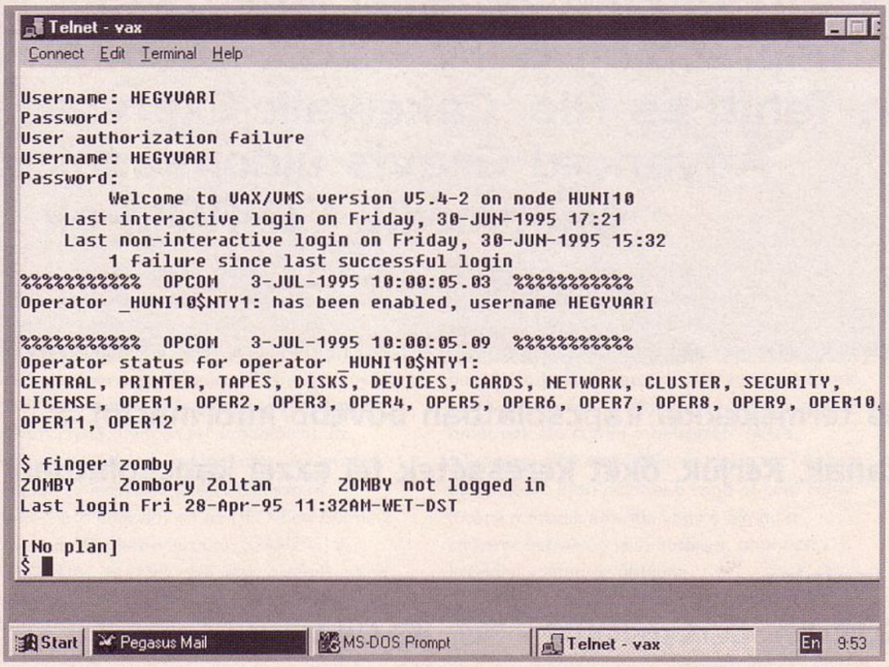
Az augusztus tehát marad, a hír kacsának bizonyult, az viszont már nem kacsa, hogy az új Windows-t a Microsoft nem kívánja túlzott intenzitással fejleszteni, ill. támogatni. Valahol nagyon zsákutcába juthattak, s úgy látszik mentik ami menthető alapon még megpróbálnak megúszni egy óriási bukást (értem ezalatt, mi történne, ha ki se adnák?). A Windows '95 helyett a Microsoft erőforrásait inkább a Windows NT irányába mozdítja. Mivel ezt Gates nyilatkozta, s remélhetőleg fordítói hibától mentesen került ki a hír, akár igaz is lehet. Akik nem hallottak volna az NT-ről, azoknak néhány szóban: az NT egy olyan operációs rendszer, melyet több gép, ill. processzortípusra is kifejlesztettek, s a programozó elől teljesen eltakarja a hardvert, megvalósítva a régi álmot: az NT alá írt program egy egyszerű újrafordítással átvihető bármelyik gépre, mely NT alatt fut. Az NT-től várták/várják sokan, hogy felváltja a UNIX-ot, amely ugyan elviekben ugyanolyan szintű gépfüggetlenséget biztosít mint az NT, ám a gyakorlatban ez egy kissé másképp fest. Én személy szerint nem hiszem, hogy a UNIX/X-Windows párost a közeljövőben bármi is fel fogja váltani, dehát ez az én véleményem.

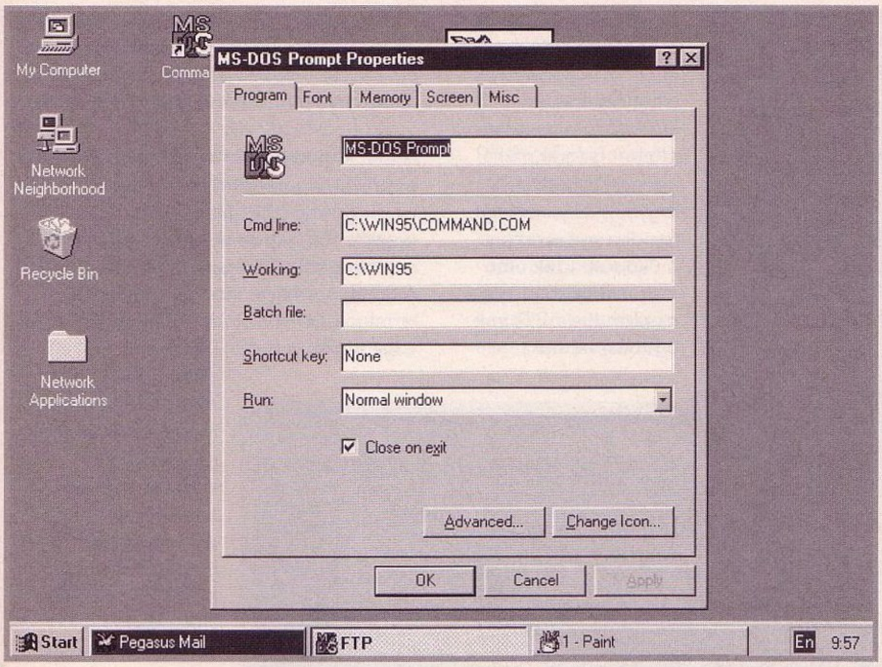
Volt még egy kisebb botrány a Microsoft körül: a Win95 tartalmaz egy ún. Online regisztrációs eljárást, mely gyakorlatilag a következőt jelenti: a kedves vásárló hazaviszi megvásárolt rendszerét, majd ahelyett, hogy kitöltené és postára adná a regisztrációs kártyát, tárcsáz, s modemje segítségével bejelentkezik a Microsoft Network-re. A regisztrációs lépések során a program megkérdezi a T. felhasználót, hogy akar-e további információkat küldeni a regisztrációról: amennyiben igen, a program szépen végignézi a könyvtárstruktúrát, majd elküldi az adatokat a fogadó programnak. Na most nem igazán tiszta, hogy evvel mit akartak: elkapni a kalózszoftvert használókat, vagy csak az igények ilyetén történő felmérésével emelni szolgáltatásaik színvonalát. Egy dolog biztos: én nem szeretem, ha egy társaság túl sok adattal rendelkezik rólam, vagy a diszkem tartalmáról. Az ilyesmiről nekem mindig az ellenőrzés és a hatalomgyakorlás jut az eszembe. Jobb ha független az ember.

Nagyjából ennyit a pletykákról és a legfrissebb hírekről, nézzük meg azokat a funkciókat, melyeket a legutóbbi szám óta sikerült felfedeznem. Mint régi Amiga tulajdonos és felhasználó, hosszú ideig eszembe sem jutott az ikonokat jobb gombbal húzogatni, nagyon megszoktam, hogy azt mindenhol a ballal kell. Apropó, eddig a Windows is teljesen jól működött egygombos egérrel (lásd Apple Macintosh), de a Win95-ben a jobb gomb is szerephez jut. Nos, ha egy file ikonját a jobb gombbal húzzuk át valahova a tulajdonos ablakon kívülre, egy helyes kis menüt kapunk. Itt pontosíthatjuk, hogy mik is voltak szándékaink evvel a mozdulattal: a file-t másolhatjuk, mozgathatjuk, vagy a file-hoz a célablakban hozzárendelhetünk egy shortcut-ot.

A filenevekben ezután szabad szóközt használni, ami nem biztos hogy szerencsés, legalábbis azoknak, akik továbbra is használni kívánják a DOS-t, s nem minden filenevet egér segítségével választanak ki. Teljesen biztos vagyok benne, hogy több shell-mániákus villámkéz meg fog őrülni attól, hogy szóközt tartalmazó nevekkel kell vacakolnia. Mindenkinek javaslom az alsó vonás használatát.

Egyszerre több ikont is kijelölhetünk, ha az egér bal gombjára rátapadva rajzolunk egy téglalapot a képernyőre. Sok ikon esetén időt takarítunk meg avval, hogy nem egyenként kell a CTRL és a bal gomb segítségével kijelölgetnünk őket. Eddig erre a funkcióra nem is volt szükség, hiszen a hagyományos program-group program-item szerkezetben az ember nem használta túl sok mindenre az ikonokat. A Win95-





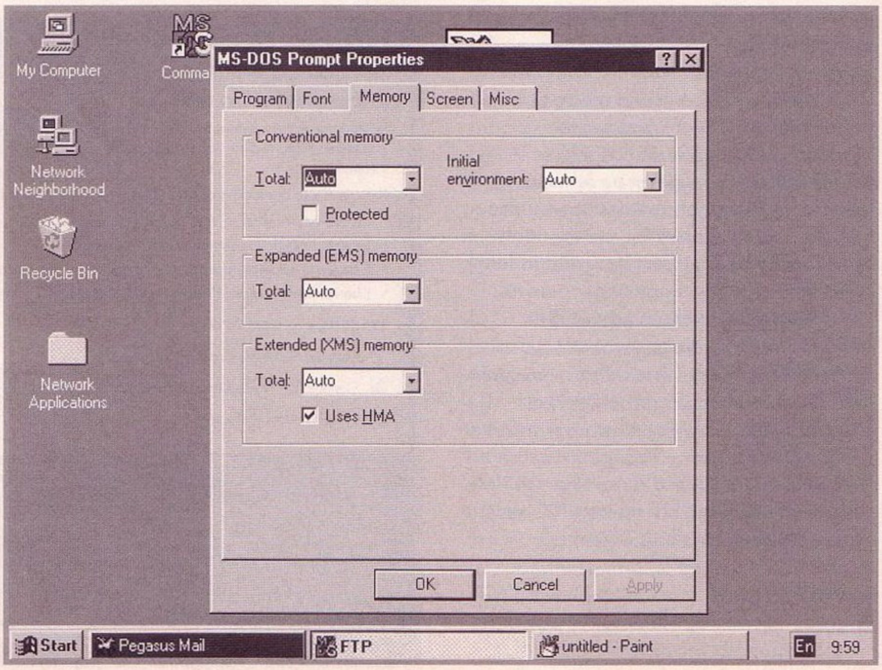
ben talán nem mindenki fog akár már egy file másolása esetén is valamelyik Commander után kapkodni. Egy 386-oson azonban még mindig szükséges a kapkodás, ugyanis az ablakozás meglehetősen lassú. Az ember inkább kirakja a Commander ikonját a desktop-ra.

A Help rendszerben megjelentek az ún. troubleshooter-ek (első közelítésben hibavadásznak nevezném, s a későbbiekben maradok is ennél, de ez nem az én szakmám, úgyhogy a köveket kéretik a zsebben, illetve a földön hagyni). Ha a felhasználónak valamilyen gondja van a hardverrel, szépen megkeresi a Help-ben a hardver hibavadászt és ott végigcsinálatják vele azt a pár lépést, amivel egyébként a telefonos tanácsadás esetén szoktak kezdeni. (Ez csak feltételezés, még soha nem volt szerencsém hardver ügyben a Microsoft operátorával tárgyalni.) Nem kell ördöngősségre gondolni, a dolog kb. egyenértékű avval, amit mondjuk egy televízió használati utasításának hátsó oldalain szoktunk látni. Hibajelenség: bekapcsolás után a képernyő sötét marad. Ellenőrizze a készülék csatlakoztatását a hálózathoz! Ezekből a vadászokból többféle típus is létezik, hardveren kívül például memóriaproblémához, stb...

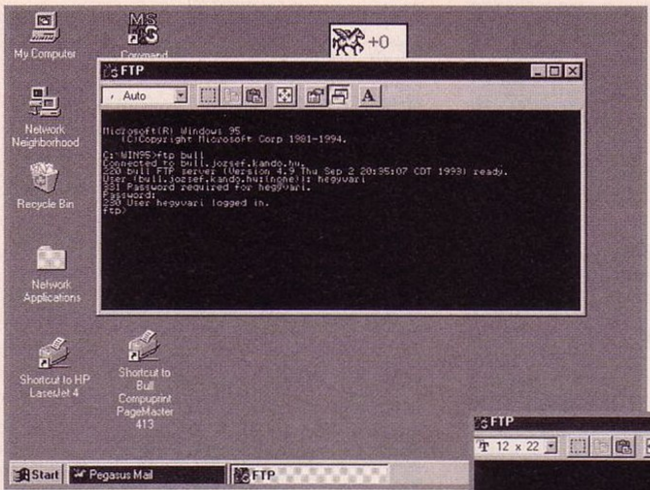
Az előző számokban is esett már szó az ún. Start menüről, mely a Microsoft tapasztalatai szerint rendkívül megkönnyíti a kezdő felhasználók életét. Mivel az egyik legfeltűnőbb elem a munkapadon, még az olyan emberek is könnyen el tudják indítani a programokat, akik azelőtt soha nem használták a Windows-t. Ebbe a menübe háromféle módon kerülhet be új program. Ha valamit installálunk, és a szoftver saját program group-ot hoz létre, a csoport automatikusan a menübe kerül. Ha a Start Setting menüjének Start menü pontját választjuk, kézzel is be lehet vinni programokat. A harmadik módszer a legegyszerűbb, mindössze a program ikonját kell a Start menü gombra vinni és elengedni. Ennek hátránya, hogy ilyenkor a bejegyzés mindenképp a menü gyökerébe kerül.

Ha elindítottunk egy MS-DOS taszkot, a neki megfelelő gomb megjelenik a Task sorban is. Ha erre a gombra a jobb egérgombbal kattintunk, megjelenik egy menü, melyből a Properties pontot választva lehetőség nyílik a task utólagos konfigurálására is. Beállíthatjuk, hogy a megjelenítés ablakban, vagy a teljes képernyőn történjen. Az ablak átméretezhető, s ikonokat is lehet beledobálni, ilyenkor a file teljes elérési útvonala beíródik a kurzor helyére. A DOS ablakunk ezentúl már Truetype fontokkal is dolgozhat. A memóriabeállítások is változtathatók, EMS, XMS és konvenciális memóriából mennyit lásson a futtatott DOS program. Állítható az environment számára fenntartott memória mérete is. Itt jegyzem meg, hogy az én Beta verzióm nem adja át a megszületett DOS taszknak a Netware 3.11-es szerver által létrehozott DOS környezeti változókat és ez kisebb zűröket is tud okozni. Remélem ezt a hibát a végleges változatban már orvosolni fogják. A DOS képernyőn használatos blanker jellemzőit is itt lehet beállítani. A DOS promptról Windows-os programokat is lehet indítani, többé nem a „This program requires Microsoft Windows" hibaüzenetet kapjuk.

Ha már a DOS-nál tartunk: a régi Windows-t elég sok kritika érte amiatt, hogy mindössze egy, a DOS-on ülő grafikus felület, s éppen ezért nem nevezhető operációs rendszernek sem. Mikor kijött a Windows '95, én őszintén reméltem, hogy ez a szerep felcserélődött, s most már ahogy az illik, a grafikus felület nem egy karakteres felett fog csücsülni, hanem éppen fordított lesz a helyzet. Ezt elég sokáig hajlamos is voltam így képzelni, ám a HIX egyik levelezési listáján megjelent egy érdekes levél. A lényege nagyjából a következő: a Win95 ugyan nem hiányolja a config.sys és az autoexec.bat file-okat, de ha megtalálja őket, tartalmukat a DOS-hoz hasonló módon használja fel. (Apropó, nem vagyok biztos benne, de lehet hogy ezeket a file-okat most autoexec.dos-nak, ill. config.dos-nak hívják. A lényeg a következő: az autoexec-ből indítsunk el valamilyen, shell-ként viselkedő programot, például a Norton Commander-t. Az autoexec végrehajtása a Norton elindultával félbeszakad. Ekkor lépjünk be mondjuk a régi Windows alkönyvtárába, s adjuk ki a win parancsot. Láss csodát: a régi példány minden további nélkül elindul a Win95 shell-jén.



MELLÉKLET

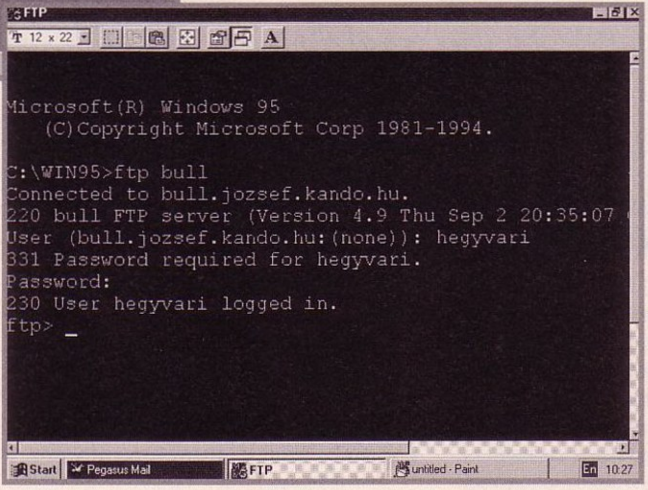


Apropó, a ver parancs által kiírt információ a különböző beta veriókban más és más, a régiek még Dos 7.0-át, az újak pedig Windows 95-öt írnak ki. Akkor mi is történik itt tulajdonképpen: nagyon úgy néz ki, hogy a gép boot közben automatikusan kiadja magának a win parancsot, de egyébként minden megegyezik a hagyományos példányok esetén megszokottakkal. Az is elképzelhető azonban, hogy a DOS és a Windows magját valahogy összegyúrták, s itt nem sok értelme van azt mondani, hogy a Win95 is csak egy DOS-on fut.

Ha már belejöttünk a dobálásba: nyomtatni is tudunk úgy, hogy a nyomtatni kívánt file ikonját ráhúzzuk a használni kívánt printer ikonjára. Az óra beállítása is meglepően könnyű: dupla kattintás az óra ikonjára és már meg is jelent a megfelelő panel.

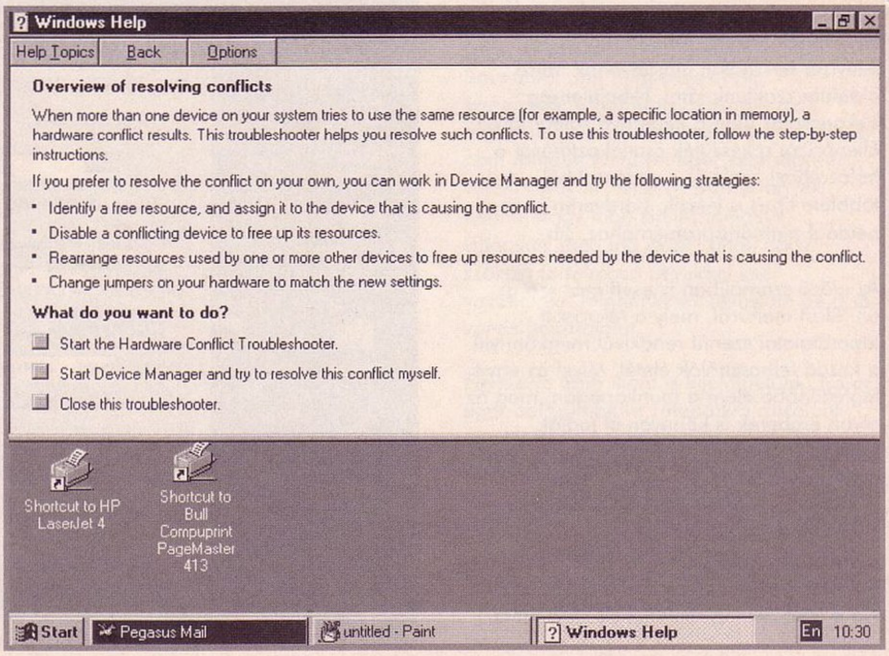
Lassan-lassan ideje lesz nekilátni valamilyen összefoglalás-félének is. Én az elmúlt hónapban igyekeztem minél részletesebb képet adni a Win95-ről, nem tudom hogy ez mennyire sikerült. A programot sokszor szidtam, s rengeteg hibát felróttam neki, ezért a változatosság kedvéért most egy nagy előnyéről szeretnék beszélni. Ez az előny az integráltság. Mint azt a múlt hónapban írtam, semmilyen funkciója nincs, amit hagyományos DOS+Windows for Workgroups+Win32s és hasonló tákolmányok segítségével ne lehetne megoldani. Azonban mentesít bennünket a felépítmény létrehozásától, amely adott esetekben meglehetősen fárasztó tud lenni. Én jártam már úgy, hogy hagyományos Windows-ra felpakoltam egy win32s-t, majd installálni szerettem volna azt a programot, ami ezt kérte. Nos, a program nem ment fel, furcsa eredményekkel lefagyott. No sebaj, leszedtem egy másikat (32 bites verziót), ami azonban az első körben közölte, hogy ő márpedig win32s-sel nem megy, csak NT-vel vagy 95-tel. Erre már kezdett lilulni a fejem, de lehoztam a 16 bitest is, ami azonban mondta, hogy az imént felrakott win32s-t upgrade-eljem, vagy felejtsük el egymást. Nosza, legújabb verzió letölt, installál, majd installáljuk magát a szoftvert, ami így már hajlandó volt elindulni. Ezután kipróbáltam az egyes számút is (ami már installálás közben fagyott), s láss csodát, minden gyönyörűen működött. Ezek után már nyilvánvaló, hogy az elavult win32s volt a hibás, de hát tudhattam én ezt? Mindez Win95 alatt a következőképp zajlott: 32 bites verzió installja elindít, program gond nélkül felmegy és működik is. Na, ilyeneket lehet kivédeni a Win95-tel. A hálózati dolgok telepítése is egyszerűbb, s úgy általában a program rengeteg olyan dolgot tartalmaz, amit a régi rendszerekben úgy kellett külön összevadászni.

Egy dolgot nagyon sajnálok: nem szünteti meg azt az összevisszaságot, ami egy Windows-os rendszeren ma uralkodik. Mit is értek ezalatt? Karakterkészletek, .dll könyvtárak, eszközmeghajtók, .ini file-ok, minden beöntve a Windows, ill. System alkönyvtárba. Ha új programot rakok fel, az is ide rakja minden vackát, aztán az ember csak tépheti a haját, amikor le akarja gyalulni valamelyiket a diszkről.



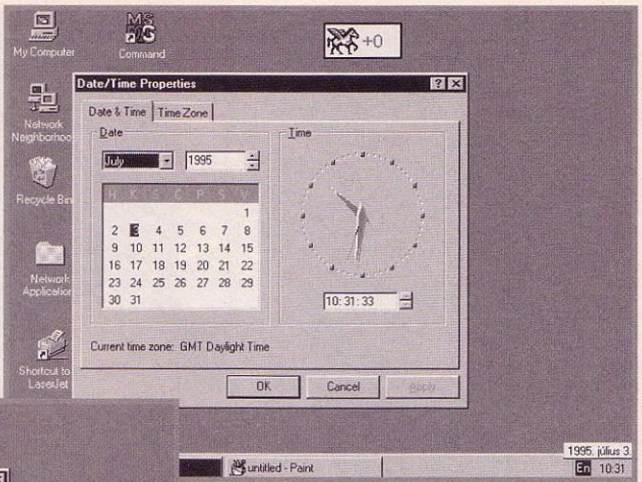
A munkapad jól néz ki és kezelhető, egyetlen negatívumaként nálam az írható fel, hogy egy 386-oson lassú. Ez ma már nagyon sok helyen nem szempont, de azért engedtessék meg, nálam még igen. A file requester-ek (tudom, ez Amigás terminológia, PC-n ezt dialogue box-nak, vagy minek is hívják) megváltoztak, új, szebb külsőt kaptak. A könyvtárszerkezet megjelenítését igyekeztek szemléletesebbé tenni. Evvel párhuzamosan a megjelenítésük és kezelésük lassúbb. Hogy ennek miért kell mindig így lennie? Ezek még mindig azt hiszik, hogy a kedves felhasználó minden évben alaplapot vagy CPU-t akar cserélni. Bár ez tőlünk nyugatabbra nem gond.

A multitaszkkal kapcsolatban nagyon sok vegyes véleményt hallottam: sokak szerint nem preemptív, néhány ember szerint igen, nem merek dönteni. Nemrég olvastam valami olyat is, hogy a multitaszk 32 bites programok futtatásakor korrekt módon működik, ám a 16 bites eszközmeghajtók kezelésekor a rendszer lemerevedik. Ebben lehet valami, ugyanis hasonló jelenségeket én is tapasztaltam. Azonkívül a tiszta 32 bites programok indításakor nem kapok homokórát, a régieknél (Word és társai) azonban igen. Ennek megint lehet más magyarázata is, kéretik a leírtakat egy felhasználó



MELLÉKLET

tapasztalataiként kezelni. A kommunikációs és hálózati szoftverek: TCP/IP-t ugyan támogat a rendszer, ám egy telnet és egy ftp kliensprogram kivételével semmilyen felhasználói programot nem ad. És még evvel a kettővel sem lehet dicsekedni, ugyanis mind a telnet, mind az ftp igen erősen alulmúlja shareware társait. Egyetlen egy dologra jók: a náluk jobb shareware szoftverek letöltésére valahonnan. Az ftp kliensből például olyan alapvető parancsok hiányoznak, mint az lls (local list), ami a helyi gép aktuális könyvtáráról kérne listát. Ennél még a Windows for Workgroups TCP/IP-jének kliensei is jobbak voltak. A modemmel kapcsolatos részek határozott fejlődésen mentek keresztül, bár az a hyperterminál szerintem még mindig elég gyenge, elsősorban a lassú grafika miatt. Emiatt hal meg a grafikus képernyőn futó telnet is. Már egy hosszabb directory lekérése is „évekbe" telhet. Apropó, még egy gikszer: minden, a hálózati kártyához rendelt protokoll mellé meg kell mondani, hogy mire szánom (binding). Mondjuk én elkezdem használni nyomtató és filemegosztásra az IPX-et, de szeretném felrakni az Internet-es dolgaimhoz a TCP/IP-t. A TCP/IP-t azonban szintén hozzá kell rendelnem az előbb felsorolt funkciók valamelyikéhez, ami számomra meglehetősen feleslegesnek tűnik. Ez lehet egy sima logikai hiba is, de nem tudom, hogy nem lassítja-e a gépet. Szerencsére minden freeware és shareware program kitűnően működik (úgy látszik a winsock legalább tisztességesen meg van írva). A Win95 felismeri maga alatt a Netware-t és vannak azt támogató driverei is, azonban ezek valamiért elfelejtik felém közvetíteni a beérkező broadcast üzeneteket. Ez a régi



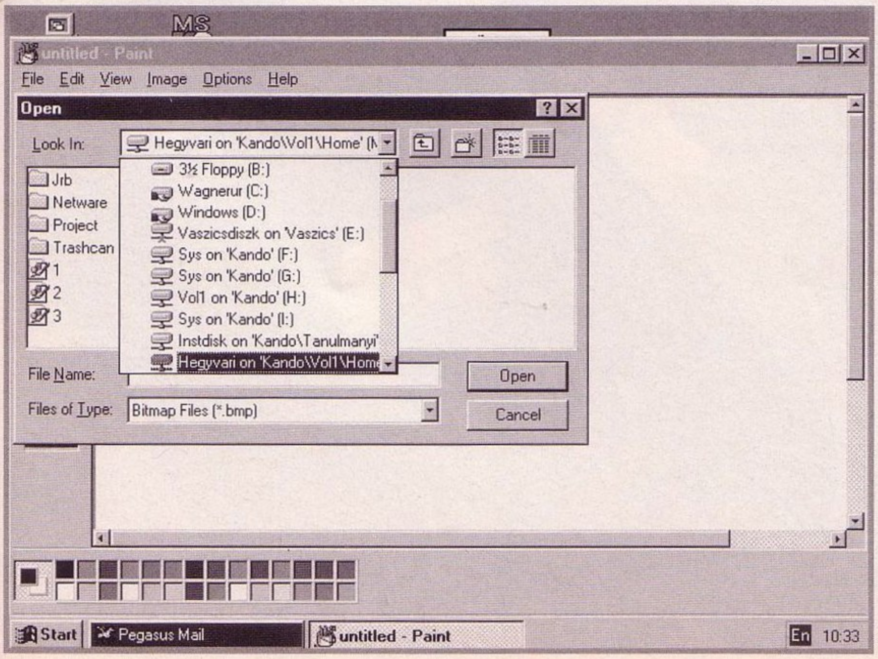
Win alatt még működött, most viszont nem.

A Win95 nálam lévő install-ja rengeteg eszközt felismer (plug and pray) ami szükséges is, mivel a régi Windows alá írt meghajtók nem mindig működnek. Ez sok esetben probléma lehet, egzotikus perifériák tulajdonosai készüljenek fel az új meghajtó utáni rohangálásra. Régi programokkal való kompatibilitás: korrektül, a rendszer előírásai szerint megírt programokkal fut, a buherált dolgokkal nem. Ugyanaz történik mint az amigás rendszerváltásoknál, csak ezt még a PC tulajdonosok nem élték át. Játékok, demók csak némi vesződés után, vagy pedig egyáltalán nem fognak futni. Nem túl elegáns megoldás, de végső esetben kéznél kell tartani egy DOS-os boot lemezt és arról indulni, ha ragaszkodunk régi dolgainkhoz. A környezetemben két olyan programmal találkoztam ami nem futott, mindkettő helyi fejlesztés. Az egyik elég keményen bolygatja a hardvert, de mivel a Windows-zal nem egyeztet előtte, összevesznek. A másiknál az alacsonyszintű nyomtatókezelés kergült meg. A DOS alatt futó programok ablakban történő futtatása nem mindig produkál kellemes képet, a PMail például nagyon csúnya lett. Lehet, hogy az elkövetkezendő hónapokban fogja mindenki érezni, hogy nem kellett volna a hosszú évek során annyira mereven ragaszkodni a 100%-os kompatibilitáshoz. Szabad lett volna a komolyabb változtatásokat nem barkácsolással megoldani. Akkor ez a váltás most nem érintene mindenkit olyan érzékenyen, s többen fejlesztettek volna DOS alá is rendszerbarát kódot az interruptok közvetlen berhelése helyett.

Szerintem a Win95 minden olyan felhasználónak ideális rendszer lesz, akinél követelmény a könnyű kezelhetőség, ám nem kenyere a számítástechnika, és a rendszert komoly ismeretek elsajátítása nélkül akarja kondiban tartani. Kérdés, hogy mennyire érdemes áttérni egy olyan rendszerre, amiről már a megjelenése előtt kijelenti a Microsoft főnöke, hogy a jövőben bizony gyengén fogják támogatni.

Ezzel be is fejeztük volna a Windows 95 ismertetését. A végleges változat megjelenésekor még valószínűleg közlünk egy ismertetőt arról, hogy milyen mértékben sikerült kijavítani a béta verziók hibáit, pótolni a hiányosságokat. Enélkül nem lenne teljesen korrekt a sorozat, ugyanis sok esetben beszéltem hibákról, ám ez egy béta esetében nem ildomos.

Prunoki



HÍREK

Tallózgatás a közelmúlt híreiből

PTS-DOS 6.5
Új színes LCD kijelzők
IBM THINKPAD 701C
IOMEGA ZIP-Drive
SB AWE 32 Value Edition
MGA Milleneum
Nokia Valuegraph 447 V

PTS-DOS 6.5

Már mindenki halottnak hitte a DOS-nak nevezett operációs rendszert, amikor keletről érkezett a friss fuvallat PTS-DOS 6.5 néven. A Novell abbahagyta a gyorsan igen népszerűvé vált Novell DOS 7.0 gyártását. A Microsoft is igyekszik a Windows 95-re átnyergelni. Ekkor jön ki egy orosz programozócsapat a PTS-DOS 6.5-tel mellyel a DOS-t akarja megreformálni. Olyan dolgokat tud, melyeket a korábbi konkurrensek csak szerettek volna tudni: beépített peer-to-peer hálózat, terminálprogram, egy a Norton Commander-hez hasonló file-manager, beépített tömörítő,... A memóriakezelése is kiváló normál beállítás mellett 638 Kbyte alap memória szabadítható fel a programok számára, míg egy speciális üzemmódban akár 650176 Byte is. A wincheteren összesen 1.5 Mbyte helyet foglal. Ha meg akarjuk tartani a kompatibilitás miatt a régi DOS-t is, akkor nem gond, mivel telepíthetjük boot-menüvel is. Az új, orosz DOS nagyon gyors, mert teljesen assembler-ben írták. Ha valakit érdekel az új orosz csoda, az megvásárolhatja mindössze 50 márkáért.

Új színes Liquid Crystal kijelzők

Míg a NEC, Sharp és társai a 800*600 felbontású, 9.5 coll képátmérőjű aktív mátrix képernyőket nyomják, mint csúcstermék, addig a Canon valami tényleg durva dolgot csinált: bemutattak a nagyközönségnek egy 1280*1024 felbontású, 15 colos képátmérőjű színes monitort. Ezt egy FLCD (Ferroelectric Liquid Crystal Display) nevű új technika teszi lehetővé. Ezzel nem csak nagyobb, hanem jóval olcsóbb képernyők gyártása válik lehetővé. A képernyő nem csak igen kontrasztos képet nyújt, hanem igen gyors is a képmegjelenítés. Ez igen nagy előrelépés, hiszen a korábbi LCD-kijelzők egyik nagy problémája a lassú képmegjelenítés volt. Ez is egy újítás eredménye: az FLCD képernyő érzékeli a nem változó pontokat, és azokat változatlanul hagyja. Egy 15 colos FLCD képernyő, mely a látható képméret alapján egy 17 collos monitorénak felel meg, 7.700 német márkába fog kerülni.

IBM THINKPAD 701C

A Butterfly kódnév alatt megjelentett Thinkpad már a '95-ös CeBIT-en nagy feltűnést keltett. Mikor kinyitjuk a notebook-ot, a billentyűzet mintegy 2 cm-t szélesedve „kiugrik", így teljes méretű billentyűkön tudunk gépelni, nem kell „összenyomorítsuk" az ujjainkat. Ezzel a megoldással elérte az IBM, hogy a billentyűk mérete normális és mégsem nőtt a notebook mérete. A kiugró billentyűzet hátránya, hogy a természetesen odalt található csatolók így nehezen elérhetőek lesznek. A notebook-ban gyors processzor, winchester és grafikus kártya kapott helyet. A maga két kilójával a notebook-ok között pedig a könnyűsúlyú kategóriába tartozik. Az aktív mátrix képernyő igen kontrasztos. A sok jó technikai tulajdonság mellett csak egy dolog kicsit kedvezőtlen, a ma még magas ára.

IOMEGA ZIP-Drive

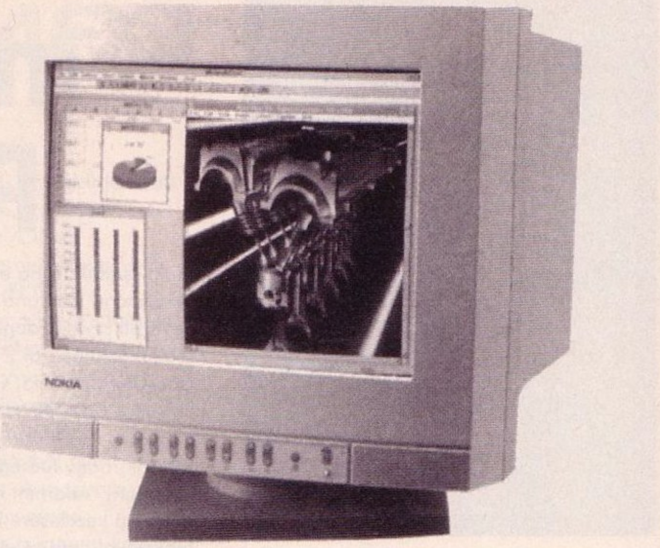
A floppy-drive-ok kora lejárt, állítja az IOMEGA. Szerintük az új lemezegységük, a ZIP-Drive új lemez-időszámítás kezdete. 350 márkás áron forgalomba kerülő egységeik 100 MByte-os lemezekkel és közel winchester sebességgel működnek. Érdemes meggondolni, hogy egyre több olyan software jelenik meg, melyek annyi helyet igényelnek, hogy csak CD-n hozhatók ki. A mai standard lemezkapacitások (1.2 MB, 1.44 MB) régen nem elegendőek már semmire. Ezt a tényt már több cég felismerte, de egy új szabvány bevezetésére irányuló eddigi kísérletek nem igazán jártak sikerrel (Floptical, MD-DATA).

Az eddig streamereiről és cserélhető-lemezes winchestereiről ismert IOMEGA most egy diskszerű, mágneses adathordozót próbál elterjeszteni ZIP néven. Ez is 3.5 colos méretű lemezeket használ, melyekre 100 Mbyte-nyi adat fér, és a háttértár sebessége is sokszorosa elődeinek. A sebesség záloga: az ATOMM-eljárás. A Fuji fejlesztette ki ezt az új lemezbevonási eljárást. Alapja egy rendkívül vékony mágneses film, és egy azt védő titán-védőréteg. A winchesterhez hasonlóan „repülő" fejek révén lehetővé vált a magas (2980 fordulat/sec) forgatási sebesség, mely az egyik feltétele a gyors adatátvitelnek. Két variáns létezik: egy SCSI és egy valamivel lassabb parallel port-ra köthető verzió. Eddig csak külső változatban léteznek. Későbbre ígérik a belső, illetve IDE változatokat is. Az eddigi

tapasztalatok alapján a parallel változat sokkal megbízhatóbb, de valamivel lassabb. A SCSI változat installálása okozhat némi nehézséget, mert sokszor tapasztalták, hogy egyes driverekkel összeugrott. A drivehoz adnak DOS, Windows 3.1 és OS/2 drivereket, de a segédprogramokat csak később írják át a workplace shell alá. A Windows '95 végső verziója azonban már tartalmazni fogja a ZIP-drivereket. A munka ugyanúgy gyors és problémamentes, mint az eddigi IOMEGA cserélhető lemezes drive-okkal. Az egység sebessége kb. a két évvel ezelőtti winchesterek által produkált értékek körül van. Az átlagos elérési ideje 29 ms, és az adatátviteli sebessége 1 Mb/sec. Ez az új lemezes egység kiválóan alkalmas zenészek számára, DTP-seknek és bárkinek, aki nagyméretű adatfile-okat akar ide-oda cipelgetni. A drive végre már elérhető árú és a lemezek ára is elég kedvező: a drive ára 350000 forint körül van és a 100 MByte-os lemezek ára 2500 forint körül mozog.

Sound Blaster AWE32 Value Edition

Az eredeti Sound Blaster AWE32 nagy vitákat váltott ki. Egyesek dicsérték, mások szidták, de mindenki egyetértett egyben: drágának tartották. Ezen akar a Creative Labs segíteni azzal, hogy kihozták az AWE 32 Value Edition-t, mely egy némileg lebutított változat olcsóbb áron. A kártya az eredetihez hasonlóan 16-bites. Az OPL3-as szinti mellett egy 32 polifonikus wave-table szintetizátor is található rajta. Az eltérések a következők: nincs rajta wave-blaster kompatibilis bővítőhely. A Sampling RAM a kártyán 512 Kbyte méretű itt is, de az eredetivel ellentétben itt nem bővíthető tovább. A DSP-nek csak a foglalat van meg a kártyán, mely kb. 8.000 forintért tehető rá. A „rövidítéseket" jól választották meg, mert többnyire csak olyan funkcióktól fosztották meg a kártyát, melyet az átlagfelhasználó úgysem használ ki. Az egyedüli talán rossz húzás az a wavetable bővítőhely megszüntetése volt: ha egy bővítőmodult ráraktunk az eredetire, azzal nem csak új hangokat nyerhettünk, hanem úgy már DOS alatt is driver-ek nélkül general midi kompatibilissé lehetett tenni a kártyát. Így tehát a Value Edition-nél csak driverekkel érhető el DOS alatt a GM-kompatibilitás, mely sok játéknál csődöt mond. Ami az eredeti kártya tesztjénél még kérdéses volt, hogy az egyes software-gyártók támogatni fogják-e, az mostanra nagyjából letisztázódott: egyre több cég támogatja direktben játékaiban a kártyát. A GM hangkészlet hangminősége már ismert, erről már írtunk. Az 512 Kbyte méretű sampling RAM-ba feltölthetőek GS-hangok, és ezzel a kártya GS-kompatibilissé tehető. Természetesen a hobby-zenészek saját kreálmányaikat is feltölthetik a sampling-RAM-ba vagy az EMU-hang-fontokat. Ezen a változaton is megtalálható az effektprocesszor, mellyel Reverb, Chorus vagy QSound hatások hozhatók létre, mely rákapcsolható az FM szintetizátor hangjára is.



MGA Milleneum

Grafikus felbontás 1600*1280 pontig 24 biten 85 Hz-es képismétlési frekvenciával - a főbb ismertetőjelei az új Matrox kártyának. Alacsonyabb felbontás mellett a vertikális frekvencia felhúzható egészen 200 Hz-ig is. A 64-bites PCI-kártya Intel-Processzoros, PowerPC vagy PowerMac gépekben is használható. A kártyán található MGA-2064W nevű processzor gyorsítja a grafikus megjelenítést, a Video-alkalmazásokat és 3D-s alkalmazásokat-Winbench 4.0 alatt 60 millió WinMarks értéket ér el. Az alapváltozat 2MB RAM-mal 750 márkába kerül, mely 8 MByte-ig bővíthető. Később adnak a kártyához egy sofware MPEG-dekódert is.

Nokia Valuegraph 447 V (TV a monitoron)

Luxus-TV-ként is használható az új 17-colos Nokia monitor, mert horizontálisan 15 és 64 KHz között képes a jelfeldolgozásra. A vertikális frekvencia 48 és 100 Hz között mozoghat, ami elég széles tartomány. A gyári adatok szerint maximálisan 800*600 pont felbontás 80 Hz melletti megjelenítésére képes a monitor. A videoerősítő 90 MHz-es sávszélességű, composit vagy separat jelek fogadására képes. Két audio-erősítő és hangfal is beépítésre került. A monitor kisugárzási szintje rendkívül alacsony, így megfelel az MPR 90 normának. Ára valahol 100-120 ezer forint között várható.

Charlie

NÉVJEGY

AXICO Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax.: 268-0330, 142-3255

miroSOUND PCMI Pro

miroSOUND PCM I Pro

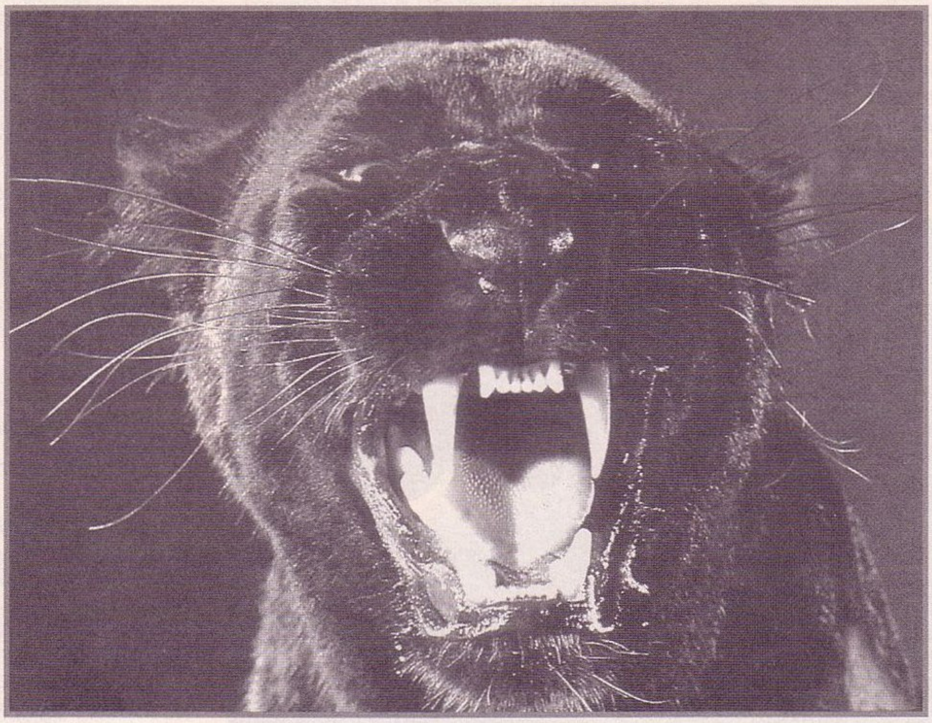
Egyre több nagy grafikus-kártya gyártó jelenik meg a piacon multimédiás termékekkel. A különböző grafikus gyorsító-kártyák palettáját többnyire MPEG-lejátszó és hangkártyákkal bővítik ki. Elég felhozni példának a Media FX kártyát a Video7-től, vagy az Orchid Soundwave-et.

A Miro is eddig inkább Windows-gyorsítókártyáiról és profi videós kártyáiról volt híres, azonban kihozott nemrég egy hangkártya-sorozatot, melynek első darabja a Mirosound PCM1 Pro.

Ez a kártya a Yamaha új szintetizátor-chip-je, az OPL4-es köré épül. Az OPL4-ben egy komplett OPL3-as, és egy 24 hang egyidejű megszólaltatására képes wavetable szintetizátor kapott helyet. A Wavetable szintetizátor hangmintái tömörített formátumban 2 Mbyte ROM-ban vannak eltárolva. A kártya természetesen 100 %-osan SoundBlaster kompatibilis, és Windows alatt pedig General MIDI-kompatibilis is. A kártyán található minden fontosabb CD-ROM-lejátszó számára csatlakozó: Sony, Mitsumi, Panasonic, IDE.

Összesen 4 db ki- és bemenet található a kártyán: egy Line In és egy mikrofon bemenet, egy line out és egy multi-csatoló. A kimenet lehet erősített vagy erősítés nélküli, ezt software-esen állíthatjuk be. A multi csatlakozóba egy opcionális, MiroSound Line and MIDI Extender-nek nevezett bővítés dugható. Ennek csatlakoztatásával 2 újabb Aux-in és egy Line-Out nyerhető, valamint egy-egy MIDI IN, MIDI OUT és MIDI THRU foglalat. A kártya speciális szolgáltatásai közé tartozik, hogy tud egyszerre felvenni és lejátszani, valamint a Mixer 7 csatorna egyidejű kezelésére képes. Ezzel a funkcióval nem véletlenül vértezték fel a kártyát. Azért bővítették ilyen irányban, hogy képes legyen többek között a Video-lejátszó-kártyák hangját is kezelni.

A kártya installálása egyáltalán nem okozott gondot – pillanatok alatt működőképes volt. A rajta található szintetizátor hangkészlete elég jó. Szerintem a fúvósok – amik általában elég gyengék szoktak lenni a wave-table kártyákon – itt elég jól szólnak, és a többi hang is általában elég jól szólt.



DOS alatt a játékokkal Sound Blaster PRO kompatibilis kártyaként használható. Windows alatt használható ki a wave-table szintetizátor.

A kártyához igen színvonalas software-eket adnak. Az Audio CD-k lejátszására és .wav-file-ok felvételére, illetve lejátszására mellékelik a kártyához a U-Lead Software HQ-9000 nevű programját. Ez a trendnek megfelelően leginkább egy házi HIFI-rendszerre hasonlít kinézetében. A CD-lejátszó programozható, és tartalmaz egy CD-adatbázist is. Ebbe beírhatjuk a CD címét, illetve a rajta levő számok címeit, így legközelebbi lejátszáskor már név szerint jelzi ki őket a program. Tehát a kényelmes CD-lejátszás mellé még egy nyilvántartó-programot is kapunk egyúttal. A CD-lejátszó alatt látható a keverő. Legalul foglal helyet a .wav-kezelő. Ezzel digitalizálhatunk és lejátszhatunk file-okat.

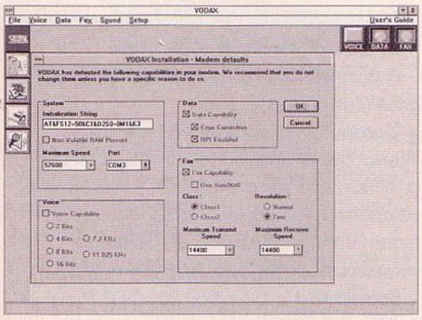
A MIDI-funkciók kihasználására adják a kártyához a Ballade Lite nevű sequencer programot. Ezzel a legfontosabb MIDI-s műveletek mind elvégezhetők. Ami igen pozitív, hogy van benne egy kis grafikus zongora-billentyűzet, így akinek nincsen MIDI-keyboard-ja, az is tud zenét bejátszani. A MIDI-s keverőpult nagyon könnyen kezelhető és igen látványos kivitelezésű. A program kottáz is. Összességében egy egészen jó sequencer, dalokat bejátszani...

A wave-file-ok átalakítására a Sound Forge nevű program 2.0-ás változatát adják. Ez egy kimondottan profi hangminta-szerkesztő, a WAVE for Windows konkurense. Lényegében mindent tud, ami egy ilyen jellegű programtól elvárható. Nagyon pozitív, hogy a kártyához nem shareware programokat adnak, hanem neves gyártók jó minőségű programjait. Összességében a kártya mindazok számára érdekes lehet, akik játékhoz megelégszenek a Sound Blaster PRO kompatibilitással, de Windows alatt már igényes wave-table hangra van szükségük.

Charlie

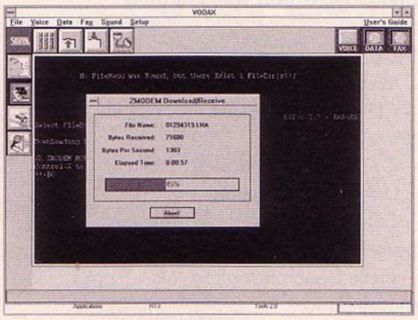
A 9624FXI és 14.4FX3 faxmodemek

Ma, amikor a telefon egyre több ember számára válik elérhetővé, felesleges méltatni annak jelentőségét, hogy a számítógépeket is felhasználhassuk az egymás közti kommunikációra. A most bemutatásra kerülő modemkártyák olcsó megoldást kínálnak e célra.
A két modemkártya közül a „kisebbik", mely a 9624FX1 nevet viseli 2400 bps sebességű adatátvitelre képes. Fax esetén 9600 bps-sel képes küldeni és 4800 bps-sel venni. Nem rendelkezik belső tömörítéssel és hibajavítással sem (MNP 2-5, V.42, V.42bis), ezen funkciókat a mellékelt szoftveren keresztül képes szoftveresen emulálni.
A „nagyobb", többet tudó változat mind adat, mind fax módban 14.400 bps-os sebességgel működik, rendelkezik hardveres hibajavítással és adattömörítési lehetőséggel. E modellt a 14.4FX3 típus jelzéssel látták el.



Mindkét modemkártya egy-egy soros porton keresztül érhető el a programok számára. A 9624FX1 8520 alapú soros portra épül, a 14.4FX3 a modernebb 16550AF-re épülő. Ez utóbbinál már reálisnak tűnik a magasabb adatsebességek elérése. A kártyák Rockwell chip készletre épülnek, melyek lehetővé teszik 57.600 port sebesség használatát is. Ekkora sebesség elérésére a Windows eredeti driverei nem alkalmasak, így a mellékelt lemezen található egy magasabb adatsebességek elérésére alkalmas, a comm.drv helyettesítésére szolgáló driver is. Ennek telepítését a mellékelt szoftverrel egyszerre, de később is kezdeményezhetjük. Egyébként ez a driver az RHSI (Rockwell High Speed Interface) rövidítéséből rhsicomm.drv nevet viseli. Mindkét modemhez a VODAX fantázianevet viselő kommunikációs programot mellékelik. Ebből a programból lehetséges a voice, data és fax típusú adatok együttes kezelése. Az első indítás során automatikusan detektálja a gépbe helyezett modemkártya által biztosított lehetőségeket. Képes egyből felismerni a beállított portszámot is. A program használata egyszerű, az egyes funkciókhoz ikonnal és a menün keresztül is lehetséges a hozzáférés. A különböző üzemmódokhoz (hang, adat és fax) közös telefonkönyv áll a rendelkezésre (de e két modem egyike sem rendelkezik voice üzemmóddal).

Beérkező hívás esetén képes a hívás típusát felismerni és a megfelelő programrészt elindítani. Fax esetén a fax automatikusan vételre kerül, és a Receive Log-on keresztül a beépített fax viewer-rel nézhetjük meg. Adatkapcsolat esetén a VODAX szoftver egy egyszerű host programot biztosít, melyen keresztül file-ok áttöltése is lehetséges.
Fax küldése többféleképpen történhet, lehetőségünk van néhány szavas üzenetek küldésére a VODAX Quick Fax funkciójával, de küldhetünk faxot bármely programból is a rendszerbe beépülő VDXFAX nyomtató driveren keresztül is. E nyomtatódriver a Letter és a Legal lapméreteket támogatja, továbbá lehetőséget biztosít a fax minőségének beállítására (Fine, Standard).
A legtöbb modem dobozán olvashatunk azokról a modemen elérhető

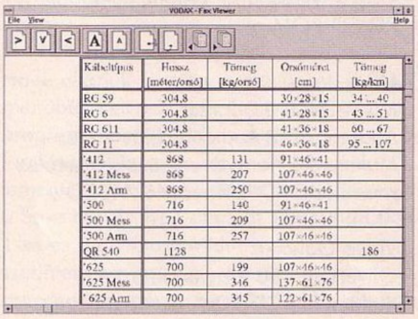


NÉVJEGY

TAMEX Kft.
1142 Budapest.
Ungvár u. 41.
Tel.: 251-1160 Fax.: 252-7926

A 9624 FXI és 14.4FX3 faxmodem kártyák

hálózatokról, melyeknek tagjai lehetünk a modem megvásárlásával (ha felvesszük a kapcsolatot a szolgáltatást nyújtó cégekkel). E modemekhez nemcsak ismertetőket kapunk ezekről a hálózatokról, hanem a bizonyos ideig ingyenesen tagjai lehetünk pl. a CompuServe-nek (1 hónap alapszolgáltatás és $15 értékű bővített



Kábeltípus	Hossz [méter/orsó]	Tömeg [kg/orsó]	Orsóméret [cm]	Tömeg [kg/km]
RG 59	304,8		30×28×15	34 ... 40
RG 6	304,8		41×28×15	43 ... 51
RG 611	304,8		41×36×18	60 ... 67
RG 11	304,8		46×36×18	95 ... 107
'412	868	131	91×46×41	
'412 Mess	868	207	107×46×46	
'412 Arm	868	250	107×46×46	
'500	716	140	91×46×41	
'500 Mess	716	209	107×46×46	
'500 Arm	716	257	107×46×46	
QR 540	1128			186
'625	700	199	107×46×46	
'625 Mess	700	346	137×61×76	
'625 Arm	700	345	122×61×76	

szolgáltatás). Kapunk még az America Online hálózathoz is 10 órás ingyenes hozzáférést, valamint több ismert amerikai hálózatot is kipróbálhatunk (pl. GEnie, Delphi, Prodigy és Dow Jones hálózatok). Ebből is látszik, hogy amerikai piacra szánt modemekről van szó. A hálózatok kipróbálásához általában szükség van hitelkártyára (számra) annak biztosítására, hogy pl. lakásonként csak egyszer élhessünk a lehetőséggel.

Végül ejtsünk néhány szót az árakról is, a kisebb modell kb. 6, a nagyobb kb. 12 ezer forintba kerül (+ÁFA).

(JOCO)

modem	fax protokollok:	adat protokollok:	adattömörítés, hibajavítás:
9624FX1	V.29 (csak küldés), V.27ter, V.21 CH.2	V.22bis, V.22A/B, Bell 212, Bell 103	csak szoftveres
14.4FX3	V.17, V.29, V.27ter, V.21 CH.2, T.30 Bell 212, Bell 103	V.32bis, V.32, V.22bis, V.22A/B, V.23, V.21,	MNP 2-4, MNP 5, V.42, V.42bis

Hol - mit A PC GURU mellékletben?

Hol - mit?

A PC GURU 94/4-es számában indítottuk útjára a mára már megszokottá vált HW-SW mellékletünket. Azon olvasóink, akik esetleg lemaradtak volna a régebbi számokról, most megtudhatják, mi minden szerepelt a mellékletben azóta.

94/4
- MS WORKS 3.0 1.rész
- Adaptec SCSI AudioMachine
- CD-k, CD-s újságok, Inside 3D Studio
- Sound Galaxy hangkártyák
- Olivetti nyomtatók
- Multimédia CD-ROM-ok: Bodyworks 3.0, Family Health Book, Learn to Speak English
- Gravis Ultrasound MAX
- PC CD-ROM-ok

94/5
- MS WORKS 3.0 2.rész
- Adaptec SCSI AudioMachine 2.rész
- Multimédia hardver eszközök: Hercules Dynamite, CMD IDE vezérlő, VIDEO MAKER
- Video Galaxy
- Olivetti JP 150 W nyomtató
- Multimédia CD-ROM-ok: CNN Time Capsule, Speed, America Adventure, Woodstock
- Nyelvmester angol nyelvoktató CD - kezdő
- PC CD-ROM-ok: MPC Wizard

94/6
- MS WORKS 3.0 3.rész
- SCSI alapú multimédia PC
- SAMA erősítő multimédia PC-khez
- Sound Galaxy Waverider 32 Plus
- Olivetti JP 250 nyomtató
- Multimédia CD-ROM-ok: Barangolás az állatvilágban, Oxford English Library, World War II
- Sound Canvas DB
- PC CD-ROM-ok: Games in English, WinTutor 3.1

94/7
- MS WORKS 3.0 4.rész
- Total CD és Total Connect kártyák
- Reflexions CD író
- Multimédia CD-ROM-ok gyerekeknek
- Sound Blaster AWE 32
- Computer Books kiadványok
- Genoa grafikuskártyák: Hornet és Phantom 64

- Professzionális animáció merevlemezről: A PAR rendszer
- Sound Galaxy 16 Basic
- Olivetti JP 350 WS nyomtató
- Multimédia CD-ROM-ok: Expert Astronomer, Normandy the Great Crusade
- PC CD-ROM-ok: TIME Man of the Year, CD-ROM of CD-ROM-s

95/1-2
- MS WORKS 3.0 5.rész
- Speciális SCSI vezérlők: Slim SCSI, MiniSCSI
- Genoa multimédia kiegészítők
- Aztech IDE vezérlős CD-ROM meghajtó
- Reflexion CD író
- Multimédia CD-ROM-ok: Home Design, Politikai és Gazdasági Világatlasz
- GUS CD
- PC CD-ROM-ok: Classic Library

95/3
- Microsoft Publisher 2.0
- Tandberg Data streamerek
- Idegen nyelvű szakkönyvek: The Ultimate Soundblaster Book, Using Visual Basi for Applications, Graphics Programming PowerPack Inside Windows File Formats, Microsoft Macro Assembler Bible, Data Encryption Techniques
- Sound Galaxy Pro 16 II
- A PAR rendszer / Razor PRO
- Multimédia CD-ROM-ok: Bodyworks Voyager, UFO - Close Encounters, Multimedia World History
- Stealth 64 DRAM grafikuskártya
- PC CD-ROM-ok: World Atlas 5.0 MPC, Berlitz Think and Talk German

95/4
- Microsoft Mail és Fax
- CD író berendezések - JVC, RICOH és YAMAHA
- OKI LED nyomtatók és FAX-ok
- Daewoo monitorok
- CD-ROM olvasók - Panasonic CR-562, Sony CDU-55E
- Turtle Beach hangkártyák - Tropez, MonteCarlo
- Computer Books kiadványok - Excel for Windows 5.0, E. f. W. 5.0 függvényei, CorelDRAW! 5.0, Word for Windows 6.0, Mindenkinek a PC-ről, PC hardver kézikönyv
- Advanced Gravis újdonságok - GUS ACE, Gravis Gamepad
- PC CD-ROM-ok: Explorer Collection - J.F.K Assassination, Midnight Movie Madness, Exploring Ancient Architecture

95/5
- Microsoft Windows '95 1.rész
- Total Advantage VL SCSI + EIDE kártya
- Német nyelvű CD-s kiadványok - PowerPLAY, PC Player, TEWI Power - Programmierung
- Bemutató: A Creative Labs 3DO Blaster kártyája
- Nyelvmester német nyelvoktató CD - kezdő
- Gravis Ultrasound zenélési lehetőségek 1.rész
- Gravis Analog PRO joystick
- Multimédia CD-ROM-ok: Languages of the World, Word Religions

95/6
- Microsoft Windows '95 2.rész
- PCMCIA desktop és notebook gépekhez
- Új Hewlett Packard nyomtatók
- A professzionális multimédia eszközei - a SAW rendszer
- Computer Books kiadványok - MS Works 3.0 a mindennapi életben, Könnyű a Windows-t programozni?, Kézikönyv az adattömörítéshez ARJ, PKZIP & Co., Ismerkedés a SSADM-mel, Szakértői rendszerek, technikák és alkalmazások
- Bemutató - a GST Software 1st Press és 1st Design programjai
- VFX 1 Head Mounted System - a virtual reality alapeszköze
- Multimédia CD-ROM-ok: Ladánybene 27 IV.

95/7
- Microsoft Windows '95 3.rész
- A miroVIDEO DC1-es kártya
- PWiew 4.02
- Cyber Vision cégbemutató
- Gravis Ultrasound zenélési lehetőségek 2.rész
- Bemutató - az ArVid 1020-as video streamer kártya
- Gravis Phoenix joystick
- KoBaK klubtagsággal kapcsolatos infók

Hát ennyi lett volna eme fiatal vállalkozásunk eddigi termése. Reméljük, hogy a közeljövőben még több hasznos információt tudunk majd eljuttatni hozzátok és lehetőségeinkhez - és a vállalkozó szellemű cégek jelentkezéséhez - mérten megpróbálunk mindig a legfrissebb hardver és szoftver újdonságok leírásaival informálni titeket.

Tippek - trükkök

A Gravis tulajok örömére - itt a folytatás

Gravis Ultrasound
Zenélési lehetőségek

A Nívós Együttes Gravisos Szekciójának Parádés Bemutatója

Az előző részben arról volt szó, hogyan tudunk magunknak hangokat szedni, lopni, készíteni, szóval legyen mivel csinálni a zenét, és nem azzal az utálatos General Midi hangkészlettel, ami nemcsak hogy kevés, de a nagy része béna is.

Az ember már csak elvi okokból se kényszeríti magát ilyen rabszolgaságba (ami nem jelenti azt, hogy nem lehet belőle hangokat használni, például dob, zongora). Most már van hangunk, de azt nem mindenhol lehet felhasználni, mert ugye a modern szekvenszer programok automatikusan feltöltik a (GenMid) hangokat, de ez nekünk nem jó, mert így nem tudunk semmiféle saját hangot használni, hiába van csodálatosan megcsinálva a saját bank, semmi nem megy.

Úgyhogy keresni kell megfelelő programokat erre a célra. Ilyen például a Cubase, a Cakewalk Homestudio, és amit mi is használunk, a ProTrax 4. Ez a program már nagyon a szívemhez nőtt, és lusta is vagyok átszokni másra, pedig állítólag a Cubase sokkal többet tud, de most már ez van. A Trax-ből a most éppen meglevő verzió a 4.6-os, ami az eredeti 4.0-hoz képest rengeteget változott, mind a kinézete, mind a kezelése sokkal profibb lett. Ebben a számban inkább csak egy általános bemutató lesz.

Először is a MIDI-keyboard beüzemeléséről. Ezt a Goodies/MIDI Setup menüben tudjuk beállítani. A progi összesen két hangkártyát tud irányítani, erre van az A és a B port. Nekünk egyelőre még csak egy van, úgyhogy ehhez állítsuk be az Ultrasound Midi Synth-et. A B-hez természetesen None-t. A Record Port-hoz és a Recieve Sync-hez pedig a Midi Inputot válasszuk. Még három lényeges dolog van itt, ezek az Internal, External és Midi Time Code kapcsolók.

Most nézzük meg egy kicsit a képernyőt. A főablak a Track Editor. Itt felül pár rövidített szó, betű van. Ezek sorrendben: Tk, P, R, S, L, Name, Chnl, Prg és Vol.

A Tk-val ki tudjuk kapcsolni ezt a bal oldalon levő irányítórészt, hogy így többet lássunk a kottából. A P-t nem mi kapcsoljuk, az csak jelzi, hogy azon a csatornán van-e lejátszható kotta (ezt egy kis zöld háromszög jelzi). Legfeljebb kikapcsolhatjuk ha egyet klikkelünk a zöld háromszögre, ebből ügyesen egy lyukas piros háromszög lesz. Az R alatti oszlopban jelölhetjük ki, hogy melyik sávon akarunk felvenni (pirospont), az S alattiban pedig a hallani kívánt sávokat (kék rombusz). A Name-mel adhatunk nevet a hangszernek-sávnak. Én eddig ezt nem vittem túlzásba, de végül is hasznos.

A Chnl a MIDI csatorna számát mutatja. Ebből 16 van, a 10-es a dob-hangkészleté (mostanában kezd ez a 16 sáv kicsit kevés lenni). Érdemes nem kihagyni számokat, mert az néha elég nagy kavarodást tud okozni. A Prg a hangszer sorszáma és ami elég idegesítő, hogy míg a PatchManager számozása 0-127-ig van, addig a Trax-ben 1-128-ig, úgyhogy mindig hozzá kell adni egyet a PM-ben feltöltött hang sorszámához, és azt a számot kell a Prg-hez beírni. Eleinte nem is értettük mi a baj. A Vol a hangerő, ez 0-127-ig mehet.

Nos. Most akkor az első sorban a Chnl-t állítsuk 1-re, a Prg-t pedig a „feltöltött hang sorszáma + 1"-re. Ha most ráverünk a MIDI billentyűzetre, és nem szól (nem a billentyűzet, hanem a hang), akkor jön az External-Internal-MTI trió.

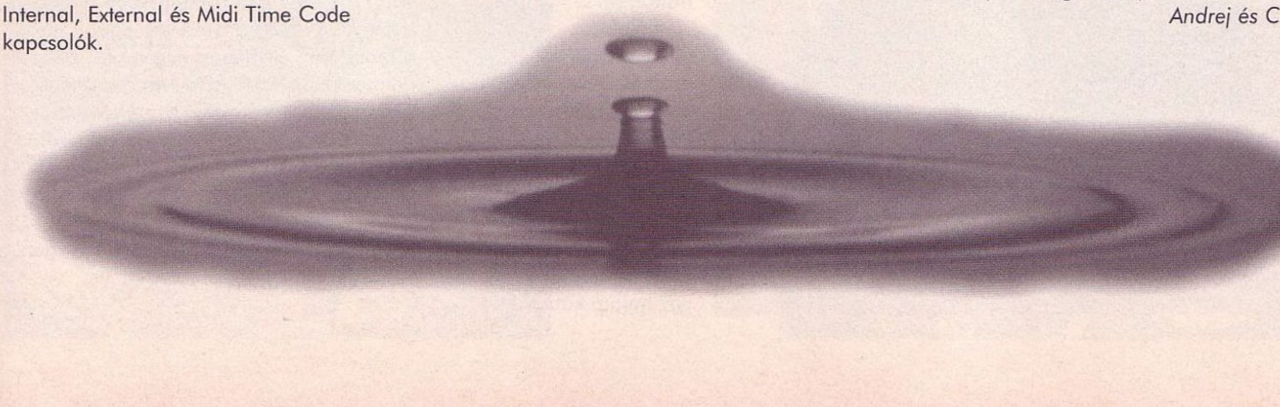
A jobb alsó sarokban levő ablak (egyelőre Untitled 1) jobb alsó sarkában levő gombbal tudunk váltani e három között (lehet a MIDI setup-ban is). Ez többnyire az Internal-on kell legyen. Ahhoz, hogy halljunk valamit, még fontos, hogy lenyomjuk a Track xy gombot, ami az Untitled 1 ablak jobb felső sarkában van. Ezután már el lehet kezdeni zenélgetni.

Az Untitled 1 ablakban van a felvevő-lejátszó-tekerő-stoppoló-irányító tábla is. Ha már beállítottuk a kellő sávot és a hangszert, akkor elkezdhetünk felvenni. Ha szeretnénk metronómot is, azt a Click gombbal tudjuk bekapcsolni, és ha a felvétel előtt akarunk egy ütemnyi beszámolást, akkor meg a Count-ra kell nyomni. Ha változtatni akarjuk a pityegés sebességét, a Conductor ablakban levő kart tologathatjuk jobbra-balra (inkább balra).

Ha le akarjuk menteni a művünket, a File menüben kell a Save as-re menni. A program alapfelállásban a saját formátumába, azaz .mts-be menti le a lementeni valót, ezt nekünk át kell állítani, a Save File As Type alatt. Itt választhatunk 1-es és 0-ás típusú Midi-t is. Az 0-ás szerintem egy nagy baromság, mert a program az egészet egyetlen sorba menti, ami arra talán jó, ha valaki nem szeretné, hogy lekoppintsák a ritmusszekcióit, stb. (meg a hivatalos, pénzért árult Midi-file-ok is így néznek ki), de ugye mindenkit ki kell elégíteni. A lényeg az, hogy én csak az 1-es típusba szoktam menteni, ez azt menti le, amit lát az ember.

Behozni a .mid-eket az Open-nel tudjuk (File menü szintén). Erre a régebbi verzió(k)ban külön parancs volt, az Import Midi File (kimentés pedig Export Midi File), úgyhogy akinek nem a 4.6-os van meg, annak csak így megy. Erre a számra ennyit, ezzel végül is már el lehet kezdeni zenélgetni, majd a folytatásban elmazsolázgatunk az apróbb részletek között (van még bőven).

Andrej és Charlie



MELLÉKLET

Impression 6 TV-VGA Encoder

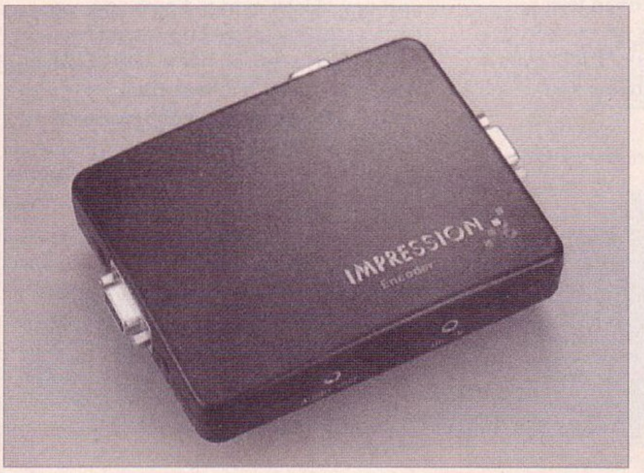
NÉVJEGY

Selectrade Computer
1182 Budapest,
Hargita tér 15.
Tel.: 292-6226 Fax.: 294-5609

Impression 6 TV-VGA Encoder

A multimédiás alkalmazások és prezentációk előtérbe kerülésével egyre nagyobb igény merült fel egy olyan hardverkiegészítőre, mellyel megvalósítható a PC-s VGA jel hagyományos TV képernyőn való megjelenítése. A most bemutatásra kerülő Impression 6 Encoder is erre a célra szolgál, s emellett még számos hasznos szolgáltatással is bír. De miért is van szükség ilyen eszközre ahhoz, hogy egy mezei TV-n élvezhessük számítógépünk képét. A hagyományos TV technikában alkalmazott jelátviteli rendszerek – Európában a PAL és a SECAM rendszerek terjedtek el – kifejlesztésekor még szó sem volt ilyen irányú alkalmazásokról. Ezek otthoni használatra lettek tervezve. Egy átlagember napjában max. 3-4 órát tölt tévézéssel, és a képet sem 50 cm-ről nézi. Ezen rendszerek képváltási frekvenciája 50 Hz. Pár óra tévézés elvileg nem káros a szemnek, de biztosan észrevette már mindenki, hogy egy kicsit elfárad a szeme, ha sokat tévézik egyfolytában. Ez a fáradtságérzet sajnos az alacsony képváltási frekvenciának tudható be. Léteznek már a piacon 100Hz-es TV-k is, de ezek ára még eléggé borsos, így hát marad a szemrongálás. Most jön a számítástechnika. A számítógépek egyik legalapvetőbb, és egyben legérzékenyebb pontja a monitor. A számítógéppel dolgozó ember több órát is a monitor előtt tölt, arról le sem véve a szemét. Ha az előbbi példából indulunk ki, akkor egy ilyen ember elvileg néhány éven belül megvakul. Csakhogy a számítógépek monitorai nem ilyen alacsony képváltással dolgoznak, pontosan az előbb említett okok miatt. A számítógép és a monitor között a képinformációt hordozó jel alapjaira lebontva halad (vörös, kék, zöld, vízsz. szinkr., függ. szinkr.), ami eltér az átlagos TV által elfogadott jeltől. Ezek a fizikai eltérések teszik lehetetlenné azt, hogy egyszerűen rádugjuk a PC-nket egy TV készülékre.

A VGA-jel TV-re való kapcsolása rendkívül egyszerű. A számítógép jelét át kell konvertálni úgy, hogy ezt egy normál TV fel tudja dolgozni. Itt sajnos közbejön a kompromisszum, ami a számítógép jelét lebutítja egy TV szintjére. Senki se várjon monitorélességű és tisztaságú képet egy ilyen átalakítás után, hiszen a képinformáció jelentősen károsodik. Viszont arra a célra, amire ez ki lett találva, még mindig nagyon jó. Ki és mire tudja használni ezt a hardvert? A legkézenfekvőbb felhasználási terület a számítógépes játékok TV-n való megjelenítése. Ezek általában nem használnak 640x480-as felbontásnál nagyobbat, a legtöbb pedig 320x200-as felbontás alatt fut. Mégis kellemesebb egy játékot 3 méterről játszani egy 70 centis Sony tévén, vagy nem? Az átalakítás a monitoron egyébként pixel-péter érzésű képet is egy kicsit „ellágyítja", ami ebben az esetben talán még jó is lehet. A másik igen hasznos felhasználási terület a multimédiás prezentációkhoz való alkalmazás. A bemutatót tartó üzletembernek mindössze egy notebook-ot és egy ilyen átalakítót kell magával cipelnie az előadás helyszínére, ha ott van TV készülék. Adott esetben könnyedén elosztható a konverter kimeneti jele, és így egyszerre több készüléken is mehet a műsor.



Most nézzük, mit is nyújt ez a konverter. A dobozt kibontva egy kis fekete dobozka kerül elő, amin mindenféle csatlakozók találhatók. Jár még a szethez egy install lemez, egy hálózati tápegység, és egy halom kábel. A legelső dolgunk – a doksi átnézése után – a készülék csatlakozásainak beazonosítása. Két szabvány VGA csatlakozót találunk a dobozon, az egyiket a szethez kapott kábellel a VGA kártya kimenetére kell csatlakoztatni, míg a másik csatlakozó a monitor kábelét fogadja. Így a monitoron továbbra is figyelemmel kísérhetjük a számítógépünket. A tápegység csatlakoztatása után egy kis piros LED jelzi, hogy a készülék üzemkész. A készülék oldalán elhelyezett kis kapcsolókkal be kell még állítani a kívánt TV normát (PAL v. NTSC), és a képváltási frekvenciát (50 v. 60 Hz). A készüléken háromféle kimenetet találunk, egy kompozit videojel kimenetet (RCA), egy szabvány S-VIDEO kimenetet és egy RGB kimenetet (D-9-es). Mindhárom kimenetet használhatjuk egyazon időben. A szetben található egy S-VIDEO - S-VIDEO, egy RCA -RCA és egy RCA - SCART kábel. Plusz szolgáltatás, hogy hangos aláfestéssel is elláthatjuk multimédiás prezentációnkat. A szetben található csíptetős mikrofont becsatlakoztathatjuk a készülékbe (3,5 mm Jack), és egy kimeneten (3,5 mm Jack) egy erősítőre vezethetjük. A kimenet csatlakoztatására a szetben egy 3,5 mm stereo Jack - stereo RCA kábel is van. A készülék dobozán találunk még két állítási lehetőséget. A Phase feliratút ne nagyon tekergessük, mert csak. A Bright feliratúnál a kép fényerejét állíthatjuk be. A tapasztalatom szerint a gyári beállítás teljesen jó volt. Nem esett még szó a szoftverről. A készülék alapból támogatja a 320x200-as felbontást, és az ennél nagyobb felbontások esetében is (pl. 640x480) megállhat a kép a vezérlőszoftver elindítása nélkül. Mindez az adott VGA kártyától függ. A szoftver installálása egyszerű, az e6.exe után csak a /P (PAL) kapcsolót kell megadnunk. Multinormás TV-ken a PAL jelet 60 Hz-en is tudjuk nézni, a készülék ezt is támogatja. A maximális felbontás PAL TV esetén 800x600 hi-color-ban, és 640x480 true color NTSC TV esetén. Különféle billentyűzet-kombinációkkal tudjuk a képet ide-oda tologatni, állítgatni stb. A vezérlőszoftver aktív állapotában rendesen belenyúl a VGA kártya lelkivilágába, ezért a monitoron enyhén remeg a kép, persze nem azt kell nézni. A kártyát 3 játékkal (Doom2, Warcraft, UFO2) próbáltam ki, valamint Windows for Workgroups-szal (vezérlőprogrammal) 640x480-as és 800x600-as felbontásokban. A tesztgép egy 486 DX2/50-es, Cirrus Logic GD 5426-os VLB-s VGA kártyával szerelt gép volt.

SAKMAN

Turtle Beach Tahiti és Rio Cakewalk Express

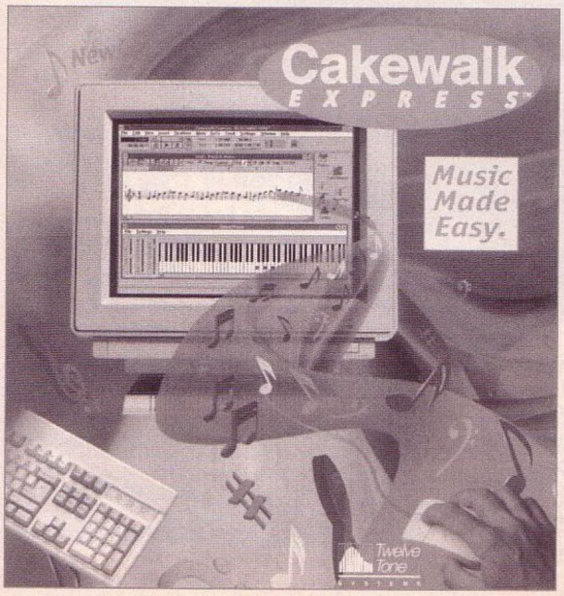
A modern hangstúdiók világában a számítógépek használata egyáltalán nem új keletű. Szinte már az elektronikus hangszerek bölcsőinél megjelentek az első számítógépek zenei felvételekből. Pontos munkát pedig manapság csak számítógépes műhelyben lehet művelni.
A számítógépek rohamléptű elterjedése tágabb horizontot nyitott. A korábban csak profi stúdiókban látható és megfizethetetlen csúcs technológiák manapság már egy komolyabb multimédiás számítógépben is megtalálhatóak.

A digitális hangrögzítés kialakult szabványainak a jelenleg kapható komolyabb hangkártyák is megfelelnek, 16 bites, 48 Khz-es, többszörös esetekén akár 64-szeres túlmintavételezéssel dolgoznak. A számítógépen futtatható mintavevő programok pedig egyre több, a profi stúdiókból ellesett trükköt tudnak. Ha valaki otthon zenélésre alkalmas házi stúdiót épít, meglévő számítógépét remekül hasznosíthatja.

A TURTLE BEACH TAHITI névre hallgató hangkártyája például amellett hogy

remek mintavevő, mint számítógépes MIDI vezérlő is használható. Ráadásul 2 külön MIDI port-tal rendelkezik, így akár több MIDI lánc is létrehozható a segítségével. A kártyán található csatlakozóra különböző szintetizátor modulok építhetők.

Az egyik ilyen a RIO modul. A RIO-n 4 Mb hangminta található, 32 hangig polifónikus és egyszerre 16 féle minta szólhat.



NÉVJEGY

Amecon Budapest Kft.
1118 Budapest,
Rahó u. 10.
Tel.:/Fax.: 209-3475

Turlte Beach Tahiti és Rio
Cakewalk Express

A kártya bármelyik waveblaster csatlakozós kártyához illeszthető. Található rajta egy nagysebességű effekt processzor, amely képes akár a Carnagie Hall teremakusztikájának visszaadására is. A beépített mintákon kívül a TAHITI segítségével digitalizált minták hangszerként is használhatók.

Az ehhez segítségül adott WAVEPATCH program adottságai egyedülállóak. A minták variációinak tényleg csak a képzeletünk szab határokat. A kártyákhoz több más program mellett jár a méltán híres WAVE hangminta-szerkesztő.

A házi stúdiókban használatos szekvenszer programok többsége sajnos nagyon drága. Éppen ezért jelent meg a CAKEWALK szerkesztő családjában a CAKEWALK Express, amely minden olyan funkciót tud amire a MIDI-s szerkesztés világában szükség lehet. A program kezelése nagyon egyszerű, könnyen megtanulható. A csomagban ajándékként egy MIDI kábel található, amivel bármilyen MIDI-s hangszert a számítógéphez csatlakoztathatunk.

Advanced Gravis újdonságok

NÉVJEGY

PIXEL Multimédia Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-II.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

Advanced Gravis újdonságok

MELLÉKLET

Első hírként azt szeretnénk tudatni mindenkivel, hogy elköltözünk. A bemutatóterem 1995 július 15-től új helyen, a Rákóczi út 13-ban lesz (az Astoriánál). A telefonszám is megváltozik természetesen – ezentúl 118-1595.

Firebird

Nemrég írtunk a Gravis új joystick-nemzedékének első fecskéjéről, a Phoenixről. Gondolom nagyon sokaknak tetszett, de volt vele egy probléma: az ára, ami 15.000 Ft. A Gravis gondolt azokra a vásárlókra is, akik szeretnének egy ehhez hasonló joystick-ot, de olcsóbb áron, esetleg kicsivel kevesebb funkcióval. Ez lett a Firebird.

A képen látszik, hogy hasonló a felépítése mint a Phoenix-é. A bal oldalon levő „tekerő" helyett került rá a throttle-controller. Mi az, ami megegyezik elődjével: ugyanúgy hat fokozatban állítható az ellenállás (visszatartás) erőssége. Ugyanúgy a joystick és billentyűzet csatlakozóba kell bedugni, és a billentyűzet tovább lesz vezetve. Szintén adják hozzá (a legnépszerűbb programokhoz) a kész beállításokat – .fbd file-ok. Mielőtt egy programmal játszunk, feltöltjük a hozzá való beállítást, majd indulhat a móka.

A Firebird-ön 17 programozható gomb található, azonban külön funkció tehető a gomb lenyomására és felengedésére. A nagy újítás még, hogy nem csak egy billentyű állítható be egy gombra, hanem billetyűzet-kombinációk is. A Firebird-ben van 107 byte-nyi billentyűzetkombináció befogadására alkalmas memória. A billentyűk beállítását a Firebird Control Panel (FCC.exe) segítségével tehetjük meg. Ez elődjéhez hasonlóan grafikus menük segítségével kezelhető, így kényelmesen állíthatók be a gomb-funkciók. Természetesen a kompatibilitással nem lesz probléma, mert nem szükséges a Firebird működéséhez spec támogatás az egyes programokban. Összességében elődjéhez hasonló színvonalú a Firebird, azonban az ára jóval kedvezőbb mint a Phoenix-é: 10.800 Ft + ÁFA. Akinek tetszett a Phoenix, csak sokallta érte a 15.000 forintot, az vessen egy pillantást a Firebird-re!

Gravis Interface Protocol

A Gravis megunván a mintegy tízéves szabványt, egy új, a mai kor színvonalának megfelelő joystick-interface-en dolgozik. A neve Gravis Interface Protocol (GrIP) lesz. Segítségével kétirányú digitális kommunikáció válik lehetségessé egy standard game-port-on keresztül. 4 vagy több joystick-ot tud majd kezelni. Az új szabvány révén akárhány gomb lehet majd egy joystickon. Könnyedén lekezel 3D-s controllerek-et. 10-25-szörös leolvasási sebesség az eddigi egységekhez képest, így megoldódik az a probléma, hogy a joystick lekérdezése elvesz sok értékes gépidőt. Ennek hatásaként jobb lesz a játékok teljesítménye. Nem lesz szükség továbbá sebesség-kompenzációra, és automatikusan be fogja konfigurálni a joystick-okat. Felülről kompatibilis lesz az eddigi analóg joystick-okkal és software-ekkel. Software-esen át lehet kapcsolni az új GrIP szabvány és az eddigi szabvány szerinti üzemmódok között. DOS, Windows95 és OS/2 software driverekkel együtt szállítják. Külső egység lesz, így a számítógépet ki se kell nyitni a beszereléskor. A már meglévő joystick-porttal automatikusan együttműködik. Az új szabvánnyal kompatibilis joystick-ok ára nem lesz magasabb mint az eddigi joystick-oké. Remélhetőleg sikeres lesz ez az új szabvány és fel tudja váltani a kissé elavult PC-s joyport-ot.

Gravis MIDI-box

A Gravis MIDI-box egy joyport-ra csatlakoztatható átalakító. 3 MIDI-foglalat található rajta: egy In, egy OUT és egy THRU. A dobozon ezenkívül van két joystick-csatlakozó is. A beérkező és kimenő MIDI-üzenetek jelzésére pedig ráraktak két LED-et. Ezek üzenet áthaladásakor világítanak. A MIDI-box ára kb. 7.000 Ft+ÁFA lesz.

Charlie

Multimédia CD-ROM-ok

NÉVJEGY

KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

Multimédia CD-ROM-ok

MELLÉKLET

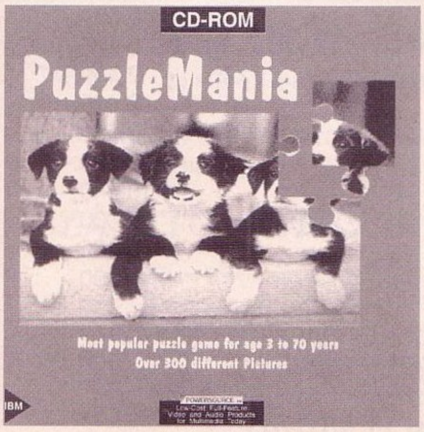
Ebben a hónapban a nemrégiben érkezett kb. 80 féle, 1.000-2.000 Ft közötti CD-k közül fogok bemutatni néhányat. Többféle kategória érkezett: ismeretterjesztő, shareware, felhasználói, zenei, grafikai, sex, stb.

Először is az ínyencek figyeljenek, főleg azok akik szeretik a kínai konyhát. A Chinese Food nevű korong többet nyújt

mint egy szakácskönyv. Közel 40 féle kínai étel, kétnyelvű receptek (kínai/angol), fényképek a kész ételről, valamint hangulatos népzene jellemzi az összeállítást.

Az OS/2 Warp-ról és az OS/2 Master-ről annyit kell tudni, hogy a lemezek darabonként több mint 2.000 kiegészítő programot tartalmaznak az OS/2 operációs rendszerhez. Természetesen az OS/2-n kívül más rendszerhez is vannak kiegészítők (DOS, Windows...).

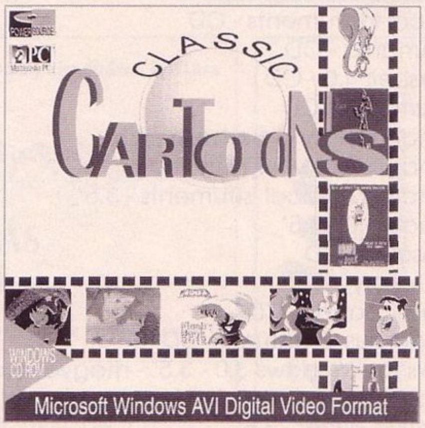
Hálózatokhoz kiegészítéseket a Network Master nevű CD-n találunk, több mint 1.100 darabot.



Térjünk át egy picit a képek világába! Először is játszunk a képekkel, vagyis vágjuk szét őket apró darabokra, majd rakjuk ismét össze. Ezt a fajta játékot Puzzle-nak hívják. Vannak emberek akik napokat, sőt heteket el tudnak tölteni egy-egy ilyen kép mellett. Nekik tudom ajánlani azt a két CD-t, amelyek ezzel a játékkal foglalkoznak. Darabonként mintegy 300 képet rakhatunk ki. Ebben a képgyűjteményben minden korosztály megtalálhatja a neki megfelelőt. A nehézségi szintet is mi állíthatjuk be, vagyis mi dönthetjük el, hogy hány ezer darabra vágjuk szét a képet.

Vannak egyéb képgyűjtemények is, egyenként 6-7 ezer különböző témájú képpel. Ilyenek például: Photo Images I, Photo CD Demo, Image Library I-III.

Az állóképek után következzenek a mozgó képek, pontosabban a rajzfilm. A Collection of Classic Cartoon olyan



népszerű rajzfilmeket tartalmaz mint Popeye, Bugs Bunny, Superman vagy Tweety Bird. Így akár az irodánkban is foghatjuk a Cartoon Network-öt antenna nélkül is.

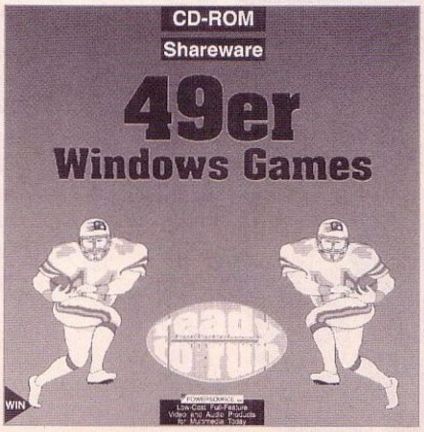
Azok sem panaszkodhatnak, akik a zene világában érzik otthon magukat, hiszen ebből a legnagyobb a választék. Tulajdonképpen mindegyik .MID, .MOD, .WAV és .VOC fájlokat tartalmaz.

Akik a kisebb játékokat is kedvelik, azoknak bátran ajánlhatom a következő shareware kategóriába tartozó CD-ket. A 49er Windows Games és a Family Fun egyaránt tartalmaz játékokat, többek között: Arachnid, PipeDream, Alien Force, Risk, Win Wayout and Mile Bones

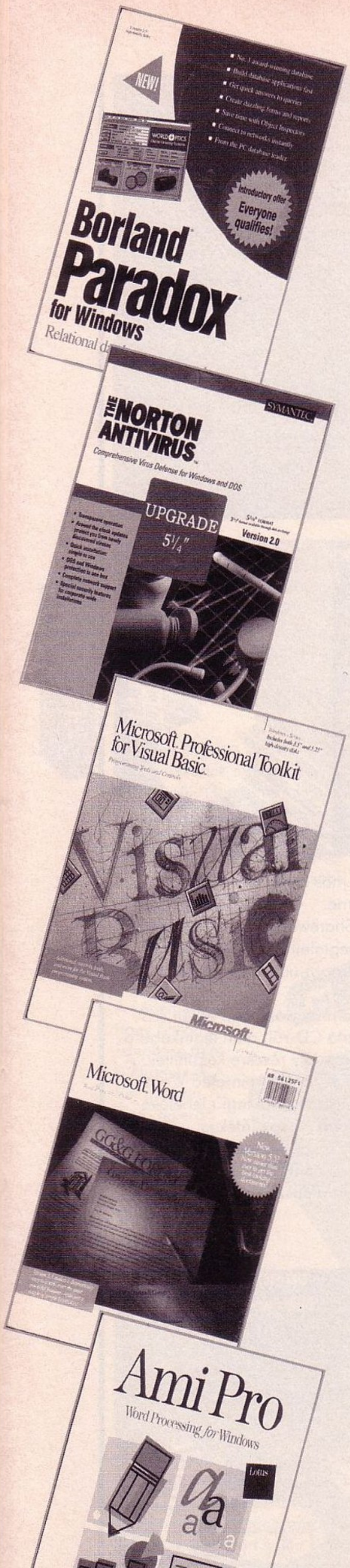
és még sok más kellemes időtöltést biztosító game.
A Top 101 Shareware CD-n különböző utility-k is megtalálhatóak, ezen kívül olyan sikerprogramok is mint a SimCity.

Végül, de nem utolsósorban essen szó egy pár oktató CD-ről, amit leginkább a 3-8 éves korosztály részére készítettek. A My Science Fair, a My Animated Word Book és a sorozat többi tagja lehetővé teszi a fiatalabb srácok játékos ismerkedését a számítógéppel az angol nyelvvel és a különböző tudományokkal, természetesen alapszinten.

Adri & Ant



Kedvezményes akció!



BORLAND termékek:

dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. - 5.25"	11.040,-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-

Egyéb termékek:

Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-

LOTUS termékek:

Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-

MICROSOFT termékek:

Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5"	3520,-
Golf - 3.5"/CD	5.720,-
Complete Baseball 1994 - CD	7.000,-
Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD	7.000,-
Multimedia Stravinsky - CD	7.000,-
Multimedia Mozart - CD	7.000,-
Multimedia Schubert - CD	7.000,-
Musical Instruments - CD	7.000,-
Cinemania - CD	7.000,-
Bookshelf 4.0 - CD	8.690,-
Encarta 1.0 - CD	12.100,-
Soundbits Hanna-Barbera - 3.5"	3.520,-
Soundbits MGM Movies - 3.5"	3.520,-
Soundbits Musical Istruments - 3.5"	3.520,-
Arcade 1.0 - 3.5"	3.520,-
Dinosaurs - CD	7.000,-
Art Gallery - CD	7.000,-
Ancient Lands - CD	7.000,-
Dangerous Creatures - CD	7.000,-
Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű	16.170,-
Sound System 2.0 - 3.5"	7.000,-
Creative Writer - 3.5"	5.720,-
Fine Artist - 3.5"	5.720,-
Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

RADIUS MV.

Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
NYITVA: Hétköznap 10-18
Irodai Tel.: 163-2458

CD-ROM LEMEZEK

7 napra hazaviheti !

Használt CD-k VÉTELE-ELADÁSA

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Akár a legújabb CD-k 5-50% -al OLCSÓBBAN

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am - tól !

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit
GUS hangkártyák : Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák : Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM

CD DRIVE-K : - Dupla, Tripla és Quadro sebességû
- Külsõ és belsõ
- At buszos, SCSI és saját vezérlõs
- Típusok : * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* SANYO
* PIONEER
* MITSUMI

HANGFALAK : - 2 x 5 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 7 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 15 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 25 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 40 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 80 W aktiv hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a
180-8611 -es telefonszámot !
(kód:1471# TONE üzemmódban)

Videódigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák,CD írók,MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

Állandó akciók !

Sony CDU 55-E	15.200,-
Panasonic CR 562-J	12.800,-
Toshiba 4x-es drive	23.400,-
Epson LQ-400 A/4 24 tű matrix lapadagoló + traktor használt, fél év garancia	23.200,-
Panasonic drive + 10 CD lemez	17.800,-
Toshiba 4x drive + 10 CD lemez	28.800,-
SB 16 MCD + 2 x 7 W hangfal	13.800,-

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Augusztus 1-től már 200 m² -en, kibővült szervizszolgáltatással és Digital-Audio Studionk-kal várjuk kedves vásárlóinkat !

386 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini	90.200,-
486 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini	103.200,-
486 DX2/66,4 Mb RAM,420 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,1 Mb VGA,Baby v. Mini	116.600,-
486DX4/100,8 Mb RAM,540 HDD, 1,44 FDD, LRNI SVGA,VLB VGA, Midi	140.000,-

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén csereészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

CD ÍRÁS 2.400 FT-TÓL

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK ALAPANYAGRA

- AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés

SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Pl.:		
	- 14" Color SVGA monitor	23.200-tól
	- GUS hangkártyák	14.500-tól
	- S3 videokártyák	11.500-tól

1077 Budapest, Almássy tér 18., Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon

Jelentkezési lap

Szeretnék veletek táborozni Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Nevem: ....

Címem: ....

Életkorom: ....

A részvétel díja: 8990 Ft (napi háromszori étkezéssel)
5200 Ft (étkezés nélkül)

☐ Kérek étkezést a tábor alatt
☐ Nem kérek étkezést a tábor alatt

A befizetési csekkeket a jelentkezési lap kézhezvétele után postázzuk. Jelentkezési határidő: 1995 július 15.

PC CD

CLUB KoBaK

14000 PROGRAMS	990	FPS FOOTBALL'95	8,850	RISE OF THE ROBOTS	4,850
16 BIT-SUND MASTERPIECE	990	FRANKENSTEIN	1,440	SEE WOLF	3,130
1830 RAILROAD	**8,380**	FREDDIE FISH	7,260	**SEX CD-K**	**1,150-5,900**
3D ANIMANIA	990	**FILL THROTTLE**	**10,460**	**SIM TOWER**	**8,990**
49ER WINDOWS GAMES	990	GAMS GALORE	990	SINK OR SWIM	1,440
ACES (~over Europe, ~of the Pacific Red baron, A-10Tank Killer)	**7,860**	HELL	5,980	**SLIPSTREAM**	**7,680**
		INORDINATE DESIRE	5,180	STAR CRUSADER	8,830
		INTERNATIONAL ATLETICS	900	**STONKEEP**	**9,830**
AIR HAVOC CONT.	**7,330**	INTERNATIONAL SOCCER	1,440	**SUPER KARTS**	**8,990**
AMAZON QUEEN	**8,380**	**IRON ASSAULT**	**7,760**	**SUPER STREET F. II.**	**8,100**
ARCADE TRIVIA QUIZ	900	**JAGGED ALIANCE**	**8,180**	SYSTEM SHOCK	9,680
BC RACERS	**6,430**	**KINGDOM**	**9,200**	**TANK COMMANDER**	**8,100**
BLOODSTONE	3,760	KLIK&PLAY	9,210	TEMPTATION (7th,Lands of lore, Hand of Fate, Indycar)	9,310
BLOWN AWAY	**5,980**	**LADÁNYBENE 27**	**1,250**		
BUSINESS LIBRARY	990	LODE RUNNER	6,120	THE ANIMALS	2,440
CHAOS CONTROL	**8,290**	**LOST EDEN**	**7,550**	THE PSYHOTRON	3,900
CIVIL WAR	**8,850**	MEGARACE	2,430	**THTEE WORLDS (Dark Sun, Al Quadim, Ravenloft)**	**8,850**
CLUB DEAD	**9,950**	MY SOFTWARE COLL.	990		
COMMAND ADV. STARS.	2,200	OCEAN BELOW	2,440	TOP 101 SHAREWARE	990
CYBERWAR	6,300	**ORION CONSPIRACY**	**7,860**	**U.S.S. TICONDEROGA**	**8,260**
DAEDALUS ENCOUN.	**12,330**	OS/2 MASTER	990	**VIRTUA CHESS**	**8,890**
DARK FORCES	10,990	OS/2 WARP	990	**VIRTUAL POOL**	**9,330**
DELTA V	9,520	**PANZER GENERAL**	**8,430**	WARCRAFT	7,740
DESCENT	7,740	**PERFECT GENERAL II.**	**9,650**	**WARRIORS**	**8,850**
DOMINUS	**8,990**	**PSYCHO PINBALL**	**9,110**	WING COMMANDER III	12,450
DRAGON LORE	5,880	QUANTUM GATE	4,990	**WOODRUFF**	**7,960**
FIRST ENCOUNTER	**8,260**	QUARANTINE	7,320	WORLD ATLAS V.5.0	2,990
FLIGHT UNLIMITED	**11,260**	RENEGADE	8,260	**X-WING COLLECTOR'S**	**9,710**
FORTRESS OF DR. RADI.	3,900	RETRIBUTION	6,390	**ZORRO**	**7,150**

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET, MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK POSTAI ÚTON! BOLTUNKBAN ÚJ LEMEZES ÁRLISTA IS KAPHATÓ EGY CSOMÓ JÁTÉKLEÍRÁSSAL !!!!!!!!

A közölt árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13

1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel.: 325-0484 Tel.\Fax: 136-2483

Megnyílt!!! Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház III. Bécsi út 34-36 I. em.

(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)

Tel.: 188-6820/123

- **A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni**
- **Klubtagoknak további kedvezmények**
- **CD írás 1 napos határidővel**
- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed**

\+ Meglepetés!

Virtual World

Megrendelőlap

- ☐ GURU 1993/9-10
- ☐ PC GURU 93/1
- ☐ PC GURU 93/2
- ☐ PC GURU 94/1
- ☐ PC GURU 94/2
- ☐ PC GURU 94/3
- ☐ PC GURU 94/4
- ☐ PC GURU 94/5
- ☐ PC GURU 94/6
- ☐ PC GURU 94/7
- ☐ GURU 94/8
- ☐ GURU 94/11
- ☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft =
.... Ft

- ☐ GURU 1992/1
- ☐ GURU 1992/2
- ☐ GURU 1992/3
- ☐ GURU 1992/4
- ☐ GURU 1992/5
- ☐ GURU 1993/1
- ☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft =
.... Ft

- ☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft =
.... Ft

- ☐ GURU 1995/6

....db * 298 Ft =
.... Ft

- ☐ GURU 1995/1
- ☐ GURU 1995/2
- ☐ GURU 1995/3
- ☐ GURU 1995/4
- ☐ GURU 1995/5-6
- ☐ PC GURU 1995/3
- ☐ PC GURU 1995/4
- ☐ PC GURU 1995/5
- ☐ PC GURU 1995/7

....db * 248 Ft =
.... Ft

- ☐ GURU 1993/3
- ☐ GURU 1993/4
- ☐ GURU 1993/5
- ☐ GURU 1993/6
- ☐ GURU 1993/7
- ☐ GURU 1993/8
- ☐ GURU 1993/11
- ☐ GURU 1993/12
- ☐ GURU 1994/1
- ☐ GURU 1994/2
- ☐ GURU 1994/3
- ☐ GURU 1994/4
- ☐ GURU 1994/5
- ☐ GURU 1994/6
- ☐ GURU 1994/7
- ☐ Joypad 94/1
- ☐ Joypad 94/2
- ☐ Joypad 94/3
- ☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft =
.... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen:

.... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- ☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

Igeeen!
Júliusban itt a

CD GURU 95/4

Én is szeretném megrendelni a következő módon:

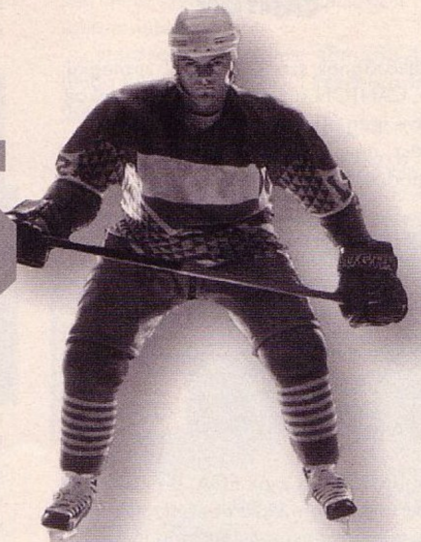
- ☐ Befizetési csekket kérek.
- ☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Utánnyomás esetén megrendelném a következő számokat utánvétellel:

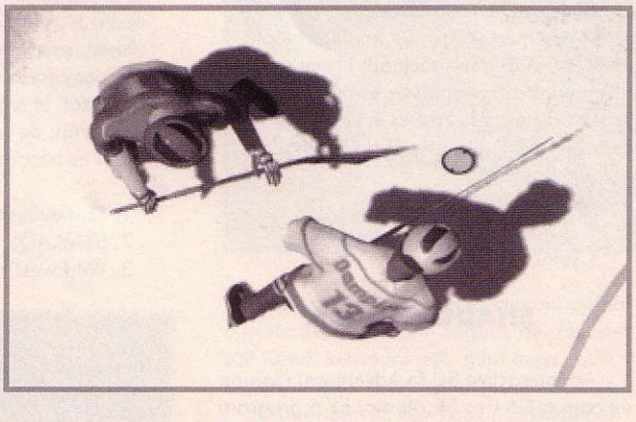
- ☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
- ☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
- ☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

Alex Dampier PRO HOCKEY '95



Íme egy új hoki-játék, mely már nevével is jelzi, hogy itt bizony profi dologról van szó. Vagy mégsem?!?! Sajnos ez utóbbi. Sokat ígérő jelzőkön és semmitmondó nagy számokon túl semmit nem nyújt ez a játék. De ezt a mást lássuk egy kicsit részletesebben.

Természetesen egy jó sport-játékhoz illően rengeteg dolgot beállíthatunk: 27 nemzeti válogatott közül választhatunk, ezenkívül összeállíthatunk 8 darab csapatot a mezőny 3200 játékosából tetszőlegesen – „Dreamteam 1-8". A játékosok képességeit négy tulajdonságuk alapján értékeli a program: sebesség, agresszió, technika és kondíció. A harmadok hossza hat lépésben szabályozható. A harmadok hosszának beállítása után természetesen ki-be kapcsolgathatjuk a különböző szabályokat is: büntetések, sérülések, általunk irányítható verekedés, ... A következő játékmódok közül választhatunk: barátságos meccs, playoff, training (védelemre vagy támadásra) és bajnokság nyolc csapat részvételével. Az arénát egy érdekes és egyben rémes, hátulról-oldalról-lefele nézetben láthatjuk. A pálya mintegy két képernyőnyi nagyságú, és vízszintes irányban scrolloz. Ami az egész játékot agyonüti, és az elviselhetőség határa alá viszi, az az irányítás. Hirtelen két ellenfelünk támad, az ellenfél csapata és az irányítás. Hát ez bizony nagyon el lett...



Totálisan irányíthatatlan, kusza lett emiatt az egész játék, nem lehet egy pontos irányított lövést vagy passzot leadni. A játék körülbelül úgy zajlik, hogy egy nagy boly kavarog a képernyő közepén. Ha ez a boly elsodródik az egyik csapat kapujához és a támadónak szerencséje van, akkor véletlenül be tudja esetleg sodorni a korongot az ellenfél hálójába. Előre megtervezetten vagy távolabbról erre szinte semmi esélye nincs. A korong mozgásának szimulációjáról most inkább ne beszéljünk, mert elfog a nevetés ha rá gondolok. A kiválasztott perspektíva szerintem alkalmatlan hockey-játékhoz, mert így a pálya szélén lévő korongot rengetegszer nem lehet látni. Ha valaki győztesen hozza le csapatát a pályáról, az többnyire nem az ő dicsősége, hanem a gépi ellenfél szégyene. Rendkívül bénák szegények. Nagyon rosszul játszanak a gépi ellenfelek, az a szó, hogy taktika nem ismert számukra. Egy érdekes bug, hogy a gép se szó se beszéd lecseréli a meccs közepén a kapust egy mezőnyjátékosra.

Összességében a játék körülbelül a régi jó Blades of steel színvonalát talán ha megüti, de még azt sem, mert ott legalább jól lehetett passzolgatni. Tehát maga a játék gyenge, akkor lássuk mit ígérnek még a pénzünkért: Digitális video kommentár. Hát igen ez lenne a nagy újítás, ilyen még az NHL-hockey-ban sem volt, sajnos azonban ez sem ér túl sokat. A VGA-videók kép és hangminősége nem túl felemelő, inkább maradok az NHL-hockey-ban már megszokott SVGA-menüknél. Az elején az intró nem rossz, de azért az egy dologért nem veszek meg egy CD-t. Talán egyetlen igazán pozitív dolog a programban az lenne, hogy végre nemzeti válogatottakkal játszhatunk hoki-világbajnokságot, azonban a szörnyű irányítás ezt is agyonüti. Ja és pl. a német hoki válogatottban olyan prominens nevek szerepelnek, mint Klinsmann.. Azt hiszem elég ennyit mondanom erről az igazán profi hoki-játékról! Alex Dampier helyében én nem adtam volna a nevemet ehhez a játékhoz, ha egy kicsit is vigyázni akarok a hírnevemre...

Charlie Dampier

USGOLD

– maga a játék rész átláthatatlan

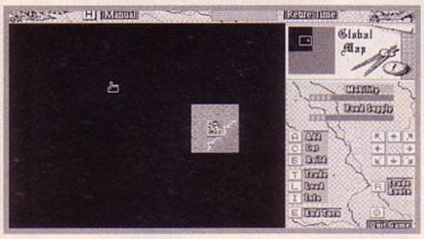
+ jó zene és hang, támogat minden fontos hangkártyát, jó kerettörténet és hangulatos kivitelezés

MS DOS 5.0
486/33
8 MB RAM
SVGA
4 MB HD
VR sisak
SOUNDBLASTER comp.

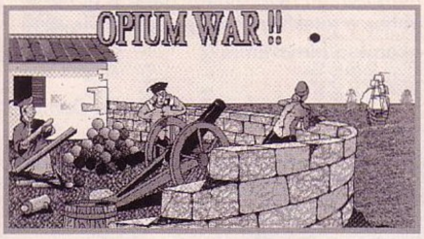
51%

CANTON

Ritkaságnak számít a jó SW. stratégiai játék. CANTON a Civilization nyomdokait követve igen hűen szimulálja egy szűz földrész, neveztesen a rejtelmes távol kelet meghódítását.



A játék sajnos csak EGA, de kárpótol minket a program kellemes játszhatósága. Egyszerű nem agyon-cicomázott játék. Mint írtam, a fő célunk kiépíteni a kereskedelmi utat Kelet és Nyugat közt. Hódítás, vándorlás folyamán találkozunk ópium kereskedőkkel, kalózokkal, rablókkal stb.



A játékot úgy kezdjük, hogy a megfelelő felszerelésekkel ellátva karavánokat indítunk, így térképezzük fel a Kínai Birodalmat. Természetesen minden pénzbe kerül (kezdetben csak 89 aranyunk van), tehát ez az első amire lehetőleg minél nagyobb mennyiségben tegyünk szert. Egy-egy karaván nem képes hosszabb utat megtenni, ezért építeni kell az utak mellett tábort, pihenő helyeket.

Ezt legkönnyebben úgy érhetünk el, hogy betérünk a nagyobb városokba kereskedni. A nem regisztrált verzióban maximum 5 évet játszhatunk (60 turns), ez a regisztrált verzióban 20 évre bővül (240 turns).

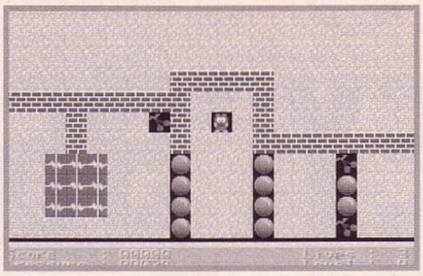
Igen bőséges a játék leírása, ismertetője. Az egyes ikonok funkciójáról akár játék közben is kérhetünk információt.

Min. 286, EGA, 1MB RAM, mouse.
NNN Software
P.O. Box 87
North Aurora
IL 60542-3001

MAGIDASH

Végre, végre! Már kezdtem azt hinni, hogy mindenki csak játszik és senki se ír játékot. Ezért nagyon kíváncsi voltam az első beküldött (magyar) játékra. A program Boulder Dash stílusú, mind a grafikája, mind a zenéje kellemes.

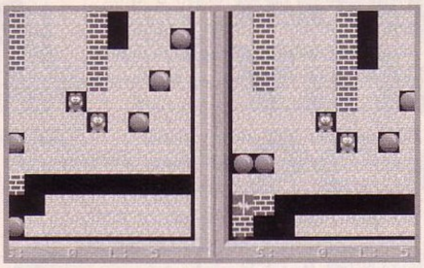
„Néhány info a Madigash születéséről. Még tavaly december elején kezdtem írni, pusztán azért, mert már nagyon hiányzott a Boulder Dash és társai (pedig vannak ilyenek – Angler).



Később kiderült, hogy az iskolán belül áprilisi határidővel egy ún. Programfejlesztői Verseny van, így a célunk ennek a megnyerése lett. Az, hogy most valamelyest desing-olt a játék, az ennek a versenynek köszönhető. A forrás C++-ban és assembly-be van, kb. fele-fele arányban. A hangkezelést Marx Dániel (Maxx) írta, szintén C++-ban és Ass.-ben. A grafikát Nártán Péter (Klox) és jómagam, Arton Márton (Remix) rajzoltuk.

Most úgy érzem, hogy befejeztük a programot (remélem csak ezt – Angler). Sajnos azért pár kis hiba így is maradt benne (akárcsak a „nagyobb" programokban – Angler). Kell hozzá 386, VGA, 1MB, SB."

A játékban kis macit kell irányítanunk. Egyedül is játszható, de ketten (egymás ellen) küzdve sokkal de sokkal élvezetesebb. Ilyenkor a ketté osztott képen gyűjtögetünk, illetve szabályosan harcolhatunk a másik ellen, mivel itt lövöldözni is lehet.



Játszhatósága pedig szerintem (is) kimagasló. Ötletes a főmenü és a password megoldása, jól konfigurálható játék. Bővebb információért, illetve magáért a programért az alábbi címen érdeklődjetek. Aki kedvet érez (és tud is) rajzolni ugyancsak erre a címre írhat.

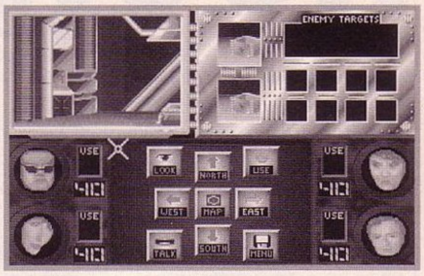
(Reklám end.)
Antoni Márton
1162 Budapest,
Csutora u. 6.

SHADOWFORCE

An Interactive Sci-Fi Adventure. (Sajnos ez nem a C64-es SF. átirata) Ez a program is akárcsak az előző rovatban a King`s Artur K.O.R.T, MVP kiadású prorgram.Shadowforce triológia első kiadása. Futtatásához min. 286, 1MB RAM, VGA, mouse, SB szükséges.

Az Úr 2010. évében járunk. Hatalmas háború dúl a Föld és a távoli, elszakadó kolóniák közt. Káosz, anarchizmus, terrorizmus jellemzi e kort. A civilizációnak vége, vagy mégsem..

Az ENSZ egy utolsó kísérletet tesz, hogy vége szakadjon a fekete kornak. Négy embert azzal bíz meg, hogy három különböző mégis összefüggő akciót végrehajtva megállítsák a szétesést.



A shareware verzióban csak az első küldetéssel játszhatunk. A játék grafikai, tárgy, karakter és irányítás részekre van felosztva, akárcsak egy hagyományos kalandjátékban.

Az irányitás, tárgyak felvétele, használata és a harc megoldása egyszerű, de ötletes. Bőséges az egyes helyszínek és az ott található tárgyak, emberek stb. leírása.

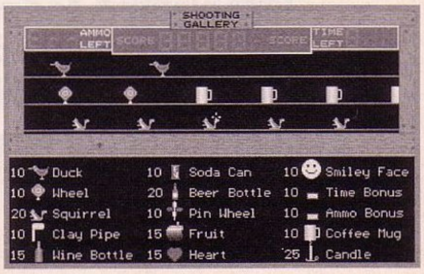
Kellemes, precízen kivitelezett kalandjáték.

MVP Software
1035 Dallas SE
Grand Rapids, MI 49507-1407

SHOOTING GALLERY V3.3

Nem is tudok olyan játékról ami csak erre az egy (célba lövés) témára épülne. S lám csodát, itt a S.G. ami ugyan nem igazán szép, de jó game. A játék hét szintből és háromféle lövöldözési típusból áll.

1. Karneváll shotting gallery.
2. Skeet.
3. Wild west shoot out.



SHAREWARE

A szinteket szépen sorra végig lövöldözhetjük, egyedül csakis a pontszám dominál. Pihentető játék, semmiféle furmányos dolog, trükk nem akadályozza a játékmenetet, a reflex és az ügyesség számít.

Sok kis apró animáció teszi élethűvé a karneváli hangulatot. A játék maga igen pici, de egy-egy menet így is eltart jó 10 percig.

A hangeffektek és a képek elmennek, úgyhogy piff, paff, puff. Itt nem kell fizetni.

Nels Anderson
585 Edmands Road
Framingham, MA 01701 U.S.A.

SKUNNY - DESERT RAID

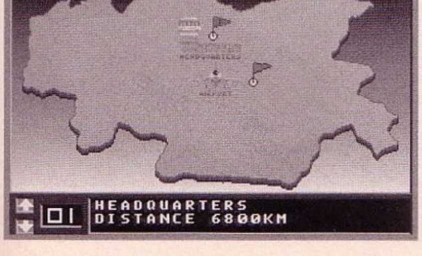
Skunny Hardnut békés kis mókus aki imádja a gyerekeket, állatokat(?), és a mogyorós pudingot. Nos eddig minden rendben is volt, de itt lép be a történetünkbe egy gonosz bácsi, Sadman Insane.

Nem is tudom kire emlékeztet, nos a gonosz elrabolja a micro chip-et amivel totál világuralomra tör(ne). Sunny vállalkozó szellemű kis mókuska, ósdi repülőgépen igyekszik végére járni a dolognak (PorjectX stílusban).

A szerzők szerint „parallax" scrolling game, de szerintem meg csak egy sima mezei vízszintes scrolling game (ami néhol aaaaakkkkaaadddozik), de ezen nem veszünk össze. A repülő irányítása nem nehéz, sok ellenfél nem igazán akad, ellenben elég hosszú egy-egy pálya.

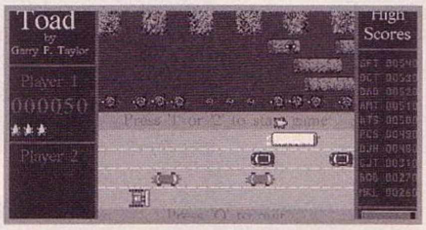
Csak kétféle felvehető tárgy akad a játékban, egyik a plusz bomba, a másik pedig a plusz energia. Kellemes „jópofa" játék, főleg a fiatalabb korosztálynak ajánlható.

Space - tűz
ALT - bomba
F9 - Screen dump (copy00.PCX)
Min. 286, 2MB RAM, VGA, SB.



TOAD

Toad alias „Frogger" játékkal 1980-ban találkozhattunk először, majd sorra megjelent az összes létező számítógép típusra.



Most az egyik 1995!-ös PC. verziója került a kezembe, amit egy igazi 32 bit C++ program Watcom C++-ban írták.

Hardware igényei a kor szelleméhez igazodva min. 486, VGA, 4MB RAM, SB. (Szerintem ez enyhén túlzás)

A játék hangulata kellemes, bár néha iszonyatosan villognak a mozgó objektek (nesze neked 32 bit).

A program lényege, hogy először a négysávos autósztrádán átugrálva sikeresen belefulladjunk a folyóban.

Legalábbis nekem az esetek jó részében így alakult, hát kérem ott ahol már a béka is megfullad semmi tenni való.

Komolyra fordítva, azért nem olyan borzasztó a game, csak hát még a C64-es verzió is jobban sikerült, az Amigásról nem is szólva. Ez van, remélhetőleg lesz még jobb verzió is (aki esetleg tud ilyenről please...)

Hangeffekt - TOAD Q
B „Boss" mode
P Pause
Toad (1995) Garry F. Taylor
(Brekk)

TERMINAL VELOCITY V1.0

(A hónap SW. játéka)

Apogee fémjelezte programokat azt hiszem egy PC tulajdonosnak sem kell bemutatni.

Most a 3D Realms Entertaiment csapat együttműködve a fenti céggel, nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, mint hogy elsők legyenek a 3D-s játékpiacon.

Lehet hogy ez egy kicsit nagyképűnek hangzik, de a T.V. első SW. verziójával (egy pálya) játszva már nem is olyan hihetetlen.

A játék Magic Carpet „koppintás", viszont 7-szer gyorsabb (nálam) és szerintem szebb is, ezenkívül sokkal jobban játszható.

Hardware szükséglete 486-586 4/8 mega RAM, SB, ezenkívül kezel gravis gamepad-ot is.

A program messzemenően konfigurálható, moduláris felépítésű akárcsak a DOOM sorozat, tehát további pályák, editorok tömege várható eme nagyszerű játékhoz.

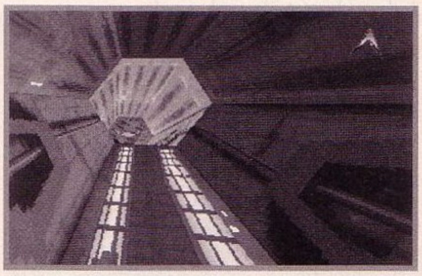
Az az igazság, hogy oldalakat tudnék írni a T.V.-ről (akárcsak más nyugati újság), ezért inkább néhány érdekességet említenék meg, legalábbis ami nekem tetszet.

A térkép full képernyős, ezt úgy oldották meg, hogy csak a mozgó, illetve a földi célpontokat jelenítik meg.

Robbanások és a felhők igen szépek. Különböző lejáratokat találhatunk a földön, ezekbe besuhanva amolyan Descent stílusúvá alakul a játék.

A regisztrált verzió SVGA! (640x480), multiplayer (net, serial, modem), és speciális Pentium opciókat tartalmaz.

A következő stílusú játékok megjelenését tervezik még a fiúk, 3D platfrom, 3D puzzle, 3D adventure..



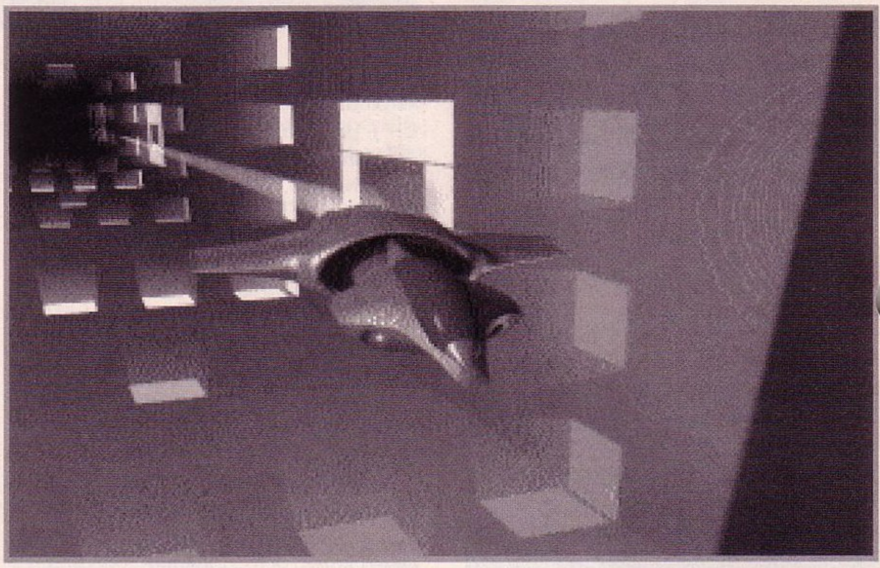
Ez az a játék amit senkinek sem szabad kihagyni, nézd a képeket!!!!!!

Végezetül néhány T.V. indítási opció.
TV -turbo
TV -hyper
TV -guide
TV -dinner
TV -ornottv
TV -antenna
TV -onlythefirsttwointhislistarereallyreal
(legközelebbi SW-ben pár T.V. cheat is lesz)

Published by 3D Realms Entertainment
P.O. Box 496419 Garland,
Internet 3d.realms@3drealms.com
Disk verzió 29,90$
CD verzió 39,90$

PYRO TECHNIKA

Nemrégiben azt a feladatot kaptam a szerkesztőségben, hogy írjak valamit a Pyrotechnica című programról (egy rövid ismertető erejéig volt róla szó a CD GURU-ban, eléggé „le is építették"). Nos nem nagy örömmel vettem a kezembe, hisz az ilyen lövöldözős játékok nem tartoznak a kedvenceim közé. Na mindegy – gondoltam – lehet, hogy valami jó fog kisülni belőle. Azt lényegtelen hangsúlyoznom, hogy unom már a 10 megás CD-s játékokat (ez is ilyen). Na mindegy.



A lövöldözős játékok mindig is sikeresek voltak. A gond az, hogy egy idő után elfogytak az ötletek, és nem készültek újszerű, ötletes játékok. Phoenix, Commando, Uridium, Project X... a sikeresebbek. Jött az Epic, ami egy „szimulátorszerű jelenség", de a hangsúly a lövöldözésen volt. Itt a Pyrotechnica. Ez ilyesmi akar lenni (nem akarom az Epic-hez hasonlítani, csak az elve hasonló), csak még egyszerűbb. Az Epic a maga módján még tetszett is, de ez... 1995. Egy program rusnya vektorokkal. Hát nem tudom. Igaz nem csak ez ellenszenves nekem a programban. A legzavaróbb (úgy általában is) a „virtuál realiti" és „ciber" őrület. Minden VR, minden cyber.. fogalmuk sincs az egészről. Úgy látszik most ez a varázsszó. Írjuk bele hogy cyber és valószínű, hogy sikeres lesz. De nem. Szerintem ez nagyon kevés.

MI A SZTORI?

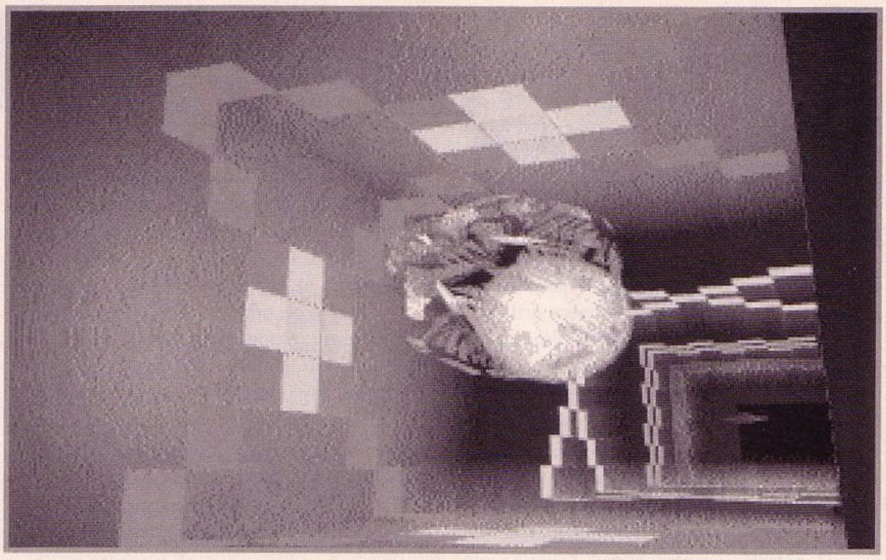
2112. Galaktikus kutatások olyan információkkal szolgáltak, hogy ősi csillagok belsejében adatkapszulák vannak elrejtve. Tudás, melyet régen kihalt civilizációk hagytak maguk után. Az adatszerzés manapság nagy üzlet. A Terran Hardlight Corporation milliárdokat fizet a Runner-eknek, hogy ezeket a kapszulákat megszerezzék. Csak egy probléma van. Az Adherentek. Ellenséges robotok, amiket arra programoztak, hogy akár az „életük" árán is megvédjék ezeket az adatkapszulákat.

Daniel Drager az irodájának az ablakában állt és a várost bámulta. Korda. Nem is város volt a számára, hanem üzleti ellenfelek bölcsője. Manapság mindenki az adatkapszulákat hajszolta. Két éve már, hogy a Terran Hardlight Corporation a legsikeresebb adatvadász cég, és ő a főnök... „Főnök, üzenetet kaptam a Redstar expedíciótól !" „Gyere be Sorbie." Sorbie miatt veszett oda 25 emberem két évvel ezelőtt a Zolan „hadművelet" során. Ezt soha nem fogja lemosni magáról. Megjelent Sorbie és a kis adatlemezt behelyezte az olvasómba.

„Leon Goeldring csapatvezető az Archeos expedíciótól. A Redstar komplexum 1-es termében csapdába kerültünk. Adherent rakétaállomások kereszttüzében vagyunk. Egy ideig még tartjuk magunkat, de nem tudunk elmenekülni. Sürgősen erősítést kérünk. Ismétlem, sürgősen erősítést kérünk !"

A kép elkezdett rezegni, majd eltűnt. „Rögtön hirdesse meg a Forumban, hogy NetRunnereket (erről beszéltem) keresünk. Ki kell hozni őket onnan. Nem akarok még egy Zolan esetet !" Sorbie az orra alatt morogva ment ki a szobából. Dragernek és a Cégnek is csak egy dolog számított, az adat. Sokszor emberéletet is követel az adat megszerzése, de ha valakinek meg kell halni, csak legyen. Majd jön helyette más.

ÜZENET A FÓRUMBA:
237497539
IDŐPONT:
22.30. JÚLIUS 22.
CSÜTÖRTÖK
KÜLDŐ:
TERRAN HARDLIGHT
CORPORATION
CÍMZETT:
MINDEN NETRUNNERNEK
MUNKALEHETŐSÉG MINDEN
NETRUNNERNEK
AZ ARCHEOS EXPEDÍCIÓS
CSAPAT CSAPDÁBA KERÜLT A
REDSTAR KOMPLEXUM 1-ES
TERMÉBEN.
ELLENSÉG:
ADHERENT
RAKÉTAÁLLOMÁSOK
KERESÜNK EGY
NETRUNNERT A
KISZABADÍTÁSUKRA
SAJÁT GÉP SZÜKSÉGES.
FIZETÉS A KISZABADÍTOTTAK
UTÁN
HATÁRIDŐ:
23.30. JÚLIUS 22.
CSÜTÖRTÖK
KI LESZ AZ. AKI
ELVÁLLALJA EZT A KÜLDETÉS?

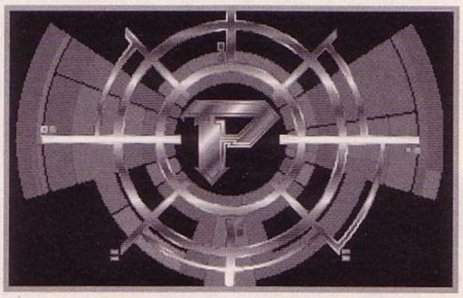


MI A FELADAT?

Az elsődleges feladat a csapdába jutottak kiszabadítása. Amint meglátjuk őket, felénk kezdenek repülni, majd csatlakoznak hozzánk. Ezek után minden megszabadított előttünk fog repülni és irtja az Adherenteket. Nekünk kell őket hátulról védeni. Másodlagos feladat, hogy minél több ellenséges gépet kilőjünk. Ha megvan mindenki, akkor keressük meg a kijáratot... és kész. Ennyi. Ezt ismételjük meg X pályán és vége.

EGY CSOMÓ GOMBOT LEHET HASZNÁLNI:

Kurzor billentyűk – irányítás
F1 – célkövető rakéta
F2 – Infravezérlésű rakéta
F3 – rakéta
F4 – gránát
F5 – kis lézer
F6 – ágyú
F7 – nagy lézer
F8 – akna
1-9 – sebesség vezérlés
W – fegyverek
E – belső / külső nézet



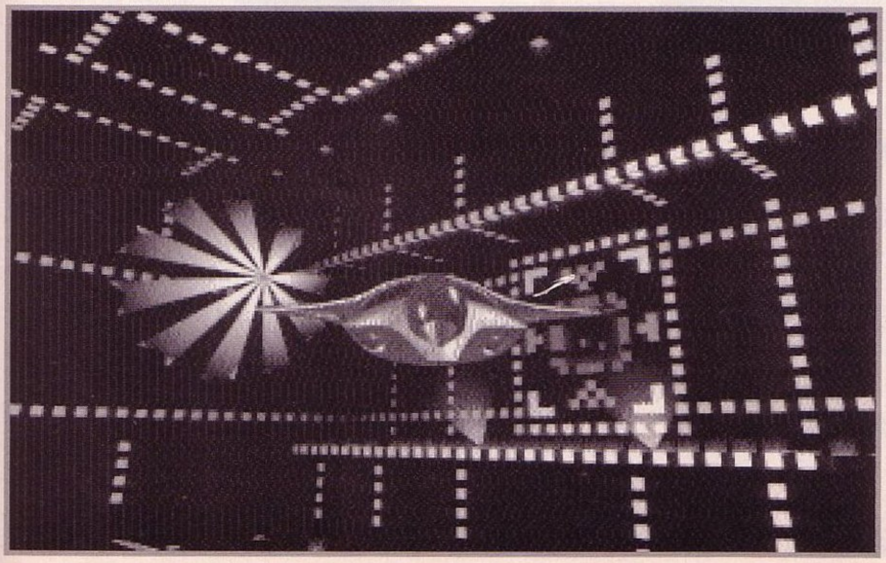
R – „hátranézés"
P – pause
F – flare
C – chaff
B – lelassítja a gépet és hátrafelé gyorsít
M – térkép (ilyenkor megáll a játék)
End – játék menü
ESC – „kilövődünk" egy menekülőkapszulában
H – pontlista

A játék képernyőről nem mondok semmit, mert nincs értelme, nem kell atomfizikusnak lenni ahhoz, hogy kiderítsük mi micsoda.

MILYEN A JÁTÉK?

Az egésznek eléggé „System Shock / cyberspace-es" utánérzete van, egy kis lövöldözéssel... sorry, nem is kis, hanem sok. A grafika. Rühellem a vektorokat !! Szóval a grafika csúnya, igénytelen... A hangok... átlagosak. Hangulat: átlagon aluli. Játszhatóság: mondjuk ok. Összességében nekem nagyon nem tetszett. Aki szereti a lövöldözős játékokat, az lehet, hogy egy darabig el lenne vele. Próbáljátok ki.

Mr.T.



EMPIRE

+ Hamar rájöttem, hogy nem tetszik

– Az egész

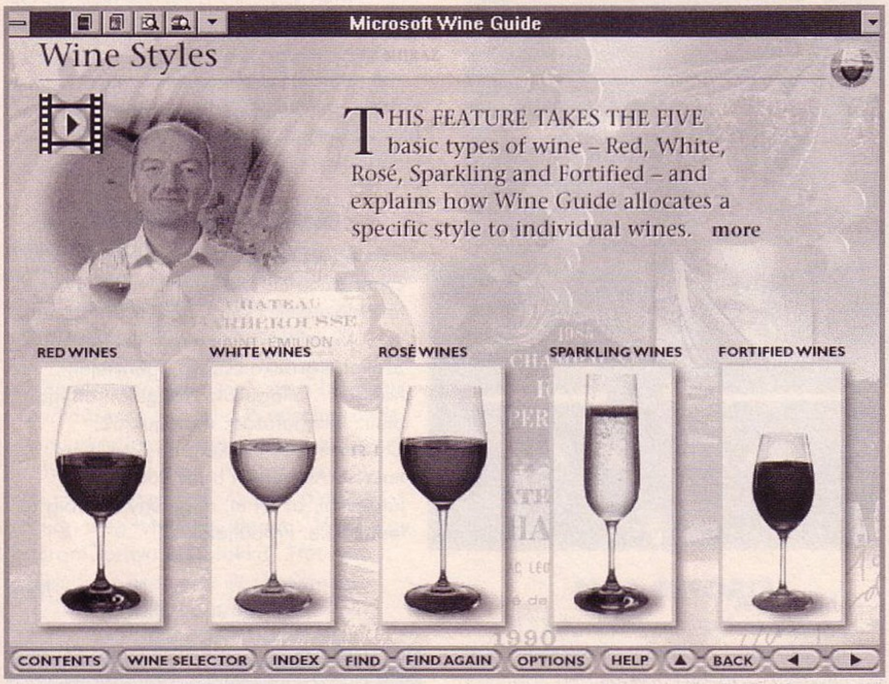
MS DOS 5.0
486/33
4 MB RAM
VGA
25 MB HD
Soundblaster, Roland, AWE32, GUS, Adlib

59%

Multimédia Tallózó

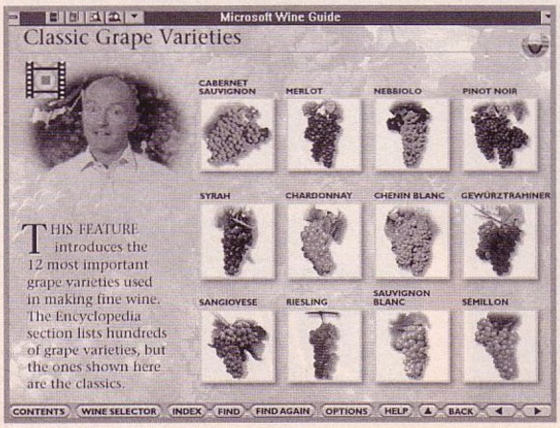
Megérkezett a nyár, a happy holiday minden. Ilyenkor beköszönt az uborka szezon, de ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy nincs mivel tölteni a borongós délutánokat és az éjszakákat. A játék nem minden, egy kis művelődés sosem árt! A Multimédia pedig különösen alkalmas arra, hogy bővítse ismereteinket, abban a témában, amit mi szeretünk. A kínálat bőséges, szemezgethet ki-ki kedvére.

WINE GUIDE MICROSOFT



A bor isteni nedű, mint szokták mondani. Igaz ami igaz, a széles kínálatból szinte mindenki talál kedvére valót. Oz Clarke segítségével mindent megtudhatunk, ami egy jó bor kiválasztásához, tárolásához, felszolgálásához vagy akár az elkészítéséhez kell. Mr Clarke társaságában kóstolgathatjuk a legfinomabb borokat, megismerkedhetünk csaknem 6000 fajtával, kalandozhatunk a nagy bortermelő vidékeken, s a kalauz segítségével kiválaszthatjuk mi is illik a leginkább az egyes ételekhez.

A tartalom négy fő témakörre oszlik. Az elsőben mindent megismerhetünk, amit a borról hirtelenjében tudni illik. Ez magába foglalja a havi teendőket a szőlőben, a borászat rejtelmeit, a boros címkék titkait, a klasszikus szőlőkombinációkat, borok listáját és stílusukat, azt hogy mikor és milyen bort igyunk, hogyan tervezzük meg borospincénket és végül van itt egy kis folklór, történelem és kereskedelem is. A második, kicsit kevésbé érdekes rész a borok kóstolgatásából áll. Ezt élveztem legkevésbé, talán mert nem volt a közelemben például egy pohárka finom Tokaji Aszú. A harmadik téma a bor atlasza, ami a történelmi borvidékekkel ismertet meg, a helyi specialitásokkal és az egyes tájegységek igazi különlegességeivel. Az Enciklopédiában pedig ábécérendben helyet kapott minden tudnivaló.

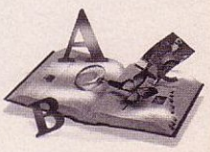


Egyszóval ez az igényesen elkészített CD mindent tartalmaz, amit egy átlagember tudni akarhat a borokról, sőt, még a borászok is örömmel lapozgatják majd a Wine Guide oldalait.

386SX, WINDOWS 3.1, MS-DOS 5.0, 4 MB RAM, 2 MB HD, CD-ROM

BOOKSHELF '95 MICROSOFT

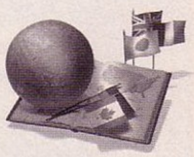
A Bookshelf az egyik leghasznosabb multimédiás csomag, amit valaha is kiadtak. Az évről évre bővülő kiadvány 1995-ös "évjárata" tizenhárom kézikönyvet tartalmaz. Több mint nyolcvanezer szó pontos kiejtése mellett százötven audio klip, sőt százhatvan nemzeti himnusz is található rajta! Az éves áttekintésekben megtalálhatóak közelmúltunk történelmének legfontosabb eseményei.



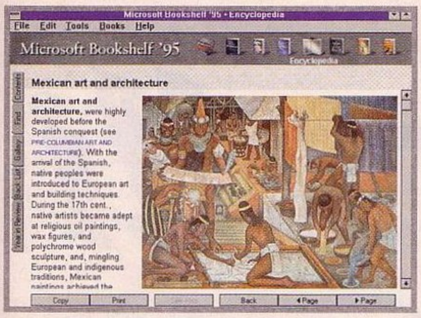
A Dictionary tulajdonképpen egy értelmező „kéziszótár", amit egyaránt hasznosan forgathatnak az angolul tanulók és a jól beszélők is. Minden szó kiejtése meghallgatható és utána egy rövid, pontos és lényegretörő meghatározás következik. A híres emberektől kezdve a legkülönfélébb tárgyakig és földrajzi helyekig megtalálható itt minden. Egyes témakhoz, animációk vagy videofelvételek is kapcsolódnak.

A Thesaurus pontos fordításban egy fogalomköri nagyszótár. Ez igazán az angolul tudók számára jelent élvezetet (tényleg), ahogy elcsemegéznek egy-egy szó pontos behatárolásán, sokrétű értelmezésén.

A Quotations híres emberek nagy mondásait, idézeteket vonultat fel. Különösen érdekes az angol anyanyelvű nagyságok mondásait eredeti nyelven olvasni, mert az értelmezés sokkal finomabb árnyalatainak lehetősége villan fel.



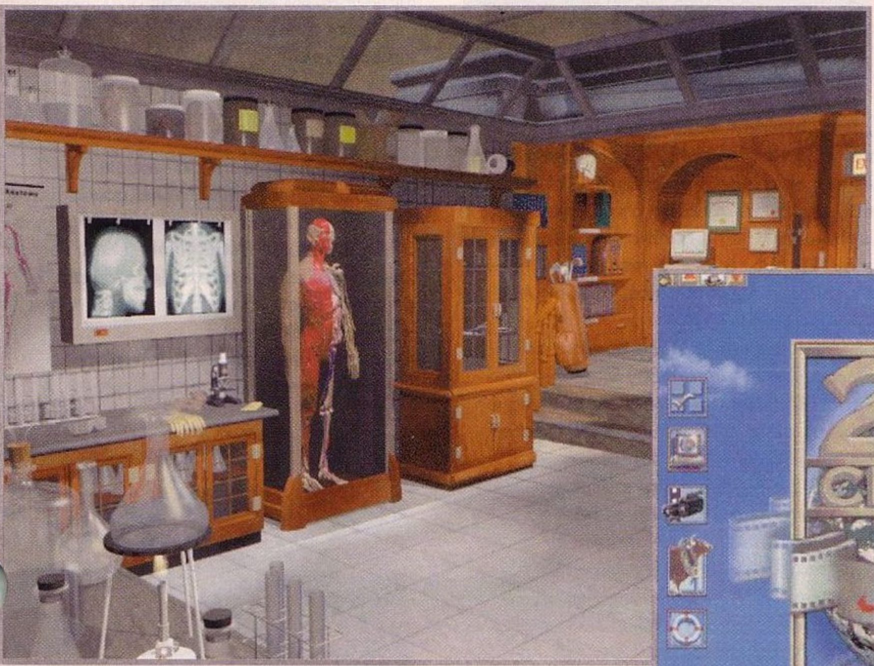
A földrajzi atlasz és a történelmi kronológia funkcióját biztos nem kell bemutatnom. Igazán szívesen ecsetelném még a CD előnyeit, de sajnos csak fél oldal jutott rá.



Higgyétek el nekem, hogy a Bookshelf '95 ma az egyik leghasznosabban forgatható multimédiás kiadvány.

386SX, WINDOWS 3.1, MS-DOS 5.0, 4 MB RAM, 4,5 MB HD, CD ROM, SVGA

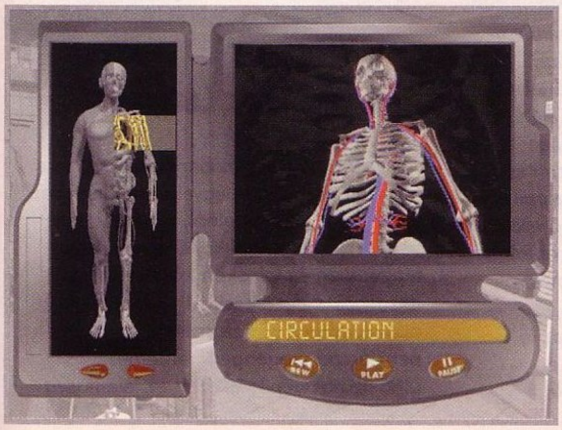
HOW YOUR BODY WORKS MINDSCAPE



Ez a CD testünk működésének titkait igyekszik feltárni. Az igazán igényes kivitelezés mögött azonban kicsit felszínes tartalom rejtőzik. Természetesen tartalmazza a legfontosabb tudnivalókat, de nem különösebben fordít gondot a részletekre. Ahogy valamelyik este elnézegettem a biológia érettségi feladatait, ez ahhoz képest semmiségnek tűnik. Persze nem az és ne is legyünk maximalisták, mert a How Your Body Works Ziff-Davis sorozatnak csupán egyik tagja. Igazából ez a rész tartalmazza az áttekintést és a többi kötet pedig az egyes tárgykörök (születés, drogok, szívműködés, agy, immunrendszer, stb.) részletezését.

Mint a legtöbb napjainkban megjelenő multimédiás kiadvány, ez is nagy hangsúlyt fektet a grafikai megjelenítésre. A magyarázó animációk nagy részét 3D-ben nézhetjük meg, de emellett megtaláljuk a 2D-s animációkat és a videofelvételeket is. A videoszalagokon neves orvosok tájékoztatnak szakterületükről és hasznos tanácsokat adnak egészségünk megőrzése érdekében. A gyógyszerekkel kapcsolatos rész már kevésbé hasznos, mert jórészt amerikai szerek szerepelnek benne.

Akik a lexikális információkat részesítik előnyben, azok kihagyhatják a vizuális élvezeteket. Nekik is jut információ bőséggel. A teljes információanyag könnyen hozzáférhetővé válik a szoba sarkába állított számítógép segítségével. Innen a témakörök lebontásában elérhető a CD tartalma.
Ezt a programot igazán az általános iskolák felső tagozatosai és a gimisek élveznék igazán, de kis hazánkban még nem általános, hogy ennek a korosztálynak egy ilyen konfiguráció lapuljon a szobájában (486SX, 8 MB). Aki viszont megteheti, szerezze be!

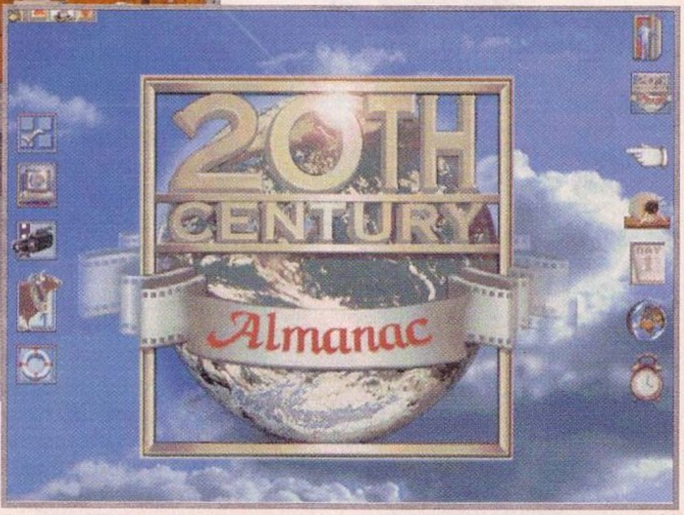


486SX-25, 8 MB RAM, WINDOWS 3.1, 4 MB HD, CD ROM, SVGA

20TH CENTURY VIDEO ALMANAC MINDSCAPE

1995-öt írunk, lassan véget ér a XX. század. Annak megítélése, hogy mi az, ami igazán fontos és történelmi jelentőségű volt az utóbbi száz esztendőben elég kényes dolog, de a Mindscape felvállalta és kiadta ezt az almanachot. Természetesen a történelem nem csak politikai életre vagy a háborúkra vonatkozik, hanem ide tartozik többek között a sport, a zene és a tudomány világa is.

A CD igazán három fő vonalon teszi elérhetővé az eseményeket. Az elsőben a választott napon történteket kereshetjük meg. A másodikban a földrajzilag meghatározott hely utolsó száz évének nagy pillanatait találjuk (pl. a pápa Magyarországra való látogatását is). A harmadikban pedig egy-egy év történelmi jelentőségű eseményeit találod a tudomány, a technika, az emberek, a sport, a háború, a politika és a katasztrófák köréből.



Természetesen az almanachban gyorsan kereshetsz konkrét tárgykörre vagy személyre vonatkozó adatokat is. Az iszonyatos mennyiségű videofelvétel és hanganyag pedig gondoskodik az atmoszférikus hangulatról. Aki szereti az ilyen jellegű gyűjteményeket, annak a polcáról nem hiányozhat ez a kiadvány sem.

Lily

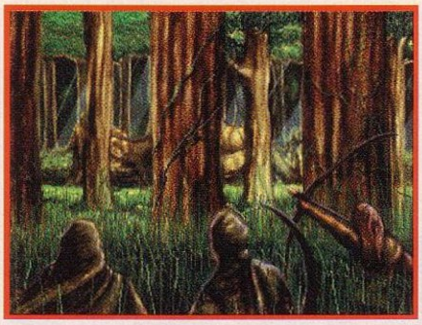
486SX-25, 4 MB RAM, 12 MB HD, 6 MB swapfile, Windows 3.1, MS-DOS 5.0, CD ROM, SVGA

Machiavelli the Prince

Niccolo Machiavelli az olasz reneszánsz kiemelkedő alakja, filozófus, író és politikus. Legjelentősebb politikai műveit száműzetésben írta meg, köztük „A fejedelem" című munkáját is. Ez a kiváló ember a belső harcoktól szétzilált Itália megerősödésének útját olyan központi hatalom létrehozásában látta, melyben erőskezű és korlátlan hatalmú uralkodó vezeti az országot. Ezzel tulajdonképpen az abszolút monarchia elméletének megalapozója volt. E „szent cél"

érdekében Machiavelli megengedhetőnek tartotta az erőszak, a hitszegés és egyéb tisztességtelen eszközök alkalmazását is!

E nyúlfarknyi történelem lecke után lássuk miről is van szó! Egy újabb MicroProse stratégiai játékról, amely bizonyos szempontból követi a Colonization hagyományait, mégpedig annyiban, hogy egy adott történelmi korban játszódik. A játék hangsúlyos része a XIV. század politikai élete, de emellett (a piszkos anyagiak biztosítása érdekében) foglalkoznod kell a kereskedelemmel is. Gondolom mindenki ismeri a



„machiavellizmus" kifejezést, így aztán nem fog meglepődni, hogy bérgyilkosokat és kémeket fogadhat, cselszövést készíthet elő, stb. Persze megvan a veszélye annak is, hogy a Te fejed kerül a hurokba... Erről majd később, a lényeg most annyi, hogy a Machiavelli egy kicsit más, mint a többi.

Mielőtt megkezdenéd hódításodat, szokás szerint van néhány lehetőséged a nehézségi szint megválasztására és egyéb beállításokra. A játékot maximum négyen játszhatják, természetesen modemezni is lehet. Az igazi nehézségi szintet az jelenti, hogy mennyi készpénzzel és hány kereskedelmi egységgel indulsz és ugyanezek a feltételek vonatkoznak-e ellenfeleidre. A tengeri viharok előfordulásának gyakorisága és a kalózok, útonállók száma már csupán egy kis adalék, igaz elég bosszantó méreteket ölthet, ha keresztbe teszel magadnak. Azért nem árt tudnod, hogy a pestis-járványok elég sűrűn keserítik majd az életed, szóval nem kell feltétlenül mindjárt „frequent-be" kapcsolni... Az hogy a történelemhű vagy a gép által kreált térképen játszol, igazán csak annyiban számít, hogy az első esetben tudod mit hol találsz, mivel érdemes kereskedni, stb. Egyébként az új térképeken is fogódzót jelent a

városok elnevezése, mert az áruféleségek nagyjából igazodnak a realitásokhoz. A játék hosszát is Te választhatod meg 15 és 192 év között. Ha a Random Map-ot választod, érdemes neked beállítani a paramétereket is: milyen arányban legyen az óceán, a hegyvidék, erdőség, sivatag, kisebb-nagyobb folyók, stb. A 386-os tulajdonosok készüljenek fel arra, hogy a játék picit lelassul a saját kreálású térképeken!

A neved és a zászlód kiválasztása után kezdődhet a játék!

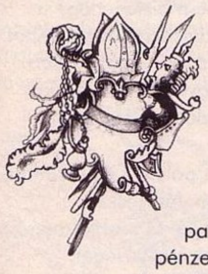
Mielőtt belemennék a részletekbe, tisztázzuk a játék célját. Minél gazdagabbá és befolyásosabbá kell válnod, megőrizve a nép szeretetét. Mivel ellenfeleidtől sem idegen a piszkos eszközök használata, ez nem lesz olyan könnyű, mint amilyennek látszik. A játék véget ér, ha a választott időintervallum letelt vagy ha egy millió florin áll a rendelkezésedre! Ezután

százalékos kiértékelést kapsz teljesítményedről, amit a gép bejegyez és több játék után akár megtekintheted fejlődésed ívét grafikonon (History).

A JÁTÉK LÉNYEGE

Kezdéskor Velencében találod magad, a térkép többi része egyelőre felderítetlen. Mielőtt bárhová indulnál, érdemes bevásárolni! A hajókkal értelemszerűen a tengereken és folyókon közlekedhetsz (bizonyos megkötésekkel), az igás állatokkal pedig a szárazföldön. Ha a pénztárcád megengedi, érdemes úthálózatot kiépíteni, mert ez jelentősen

csökkenti az azonos útszakaszon felhasznált mozgáspontok számát. Ez a start környékén még nem aktuális. Az aprólékosan feltérképezett világban igyekezz úgy kereskedni, hogy minél gyorsabban, minél nagyobb haszonra tegyél szert. A pajzsok vásárlását nem ajánlom! Eközben rendszeresen látogass Velencébe, ahol zsoldosokat bérelhetsz, piszkos ügyleteket bonyolíthatsz, új egységeket vehetsz, de betérhetsz a Szent Márk-székesegyházba vagy akár a Doge-palotába is. Felesleges pénzedet pedig partikra, villaépítésre és egyéb népszerűség-növelő dolgokra költheted...



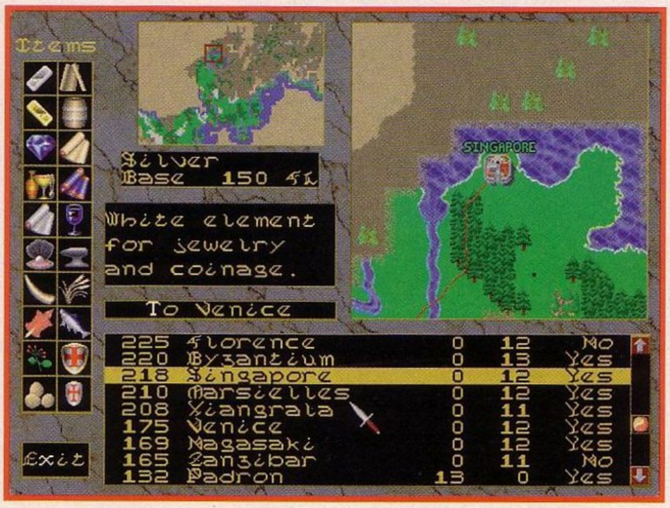
JÁTÉKMENET

A játék körökre van osztva, egy kör egy évnek felel meg. Ha az adott körben minden egységed felhasználta mozgáspontjait, akkor a gép felajánlja a kör befejezését. Erre magad is adhatsz parancsot az „End Turn" kiadásával. Általában az egységek mozgatása az éves teendőknek csak kis részét öleli fel, így a válaszod legyen nem. Biztos van mit csinálnod Velencében, emellett a körök végén érdemes az újonnan felderített területek útjait megépíteni és ilyenkor szokás további egységekre, esetleg zsoldosokra költeni.

EGYSÉGEK

A játék nagy része, azaz a mindennapi élet, a főképenyőn zajlik; itt mozgatod egységeidet, felfedezel, kereskedsz és harcolsz. Jobbra magát a játékteret találod, a bal oldalon pedig a pici világtérképet. Ez alatt az aktuális egység(ek) képe és a rakomány látható.

Az egység(ek)nek adható utasítások is mindjárt itt vannak. A Wait parancsra az egység várakozik, de ebben a körben még lép. Hasznos, ha nagy valószínűséggel az adott körben még meghódítod a kiszemelt várost, és a kereskedők már ott toporognak a kapuban vagy ha például csapatokat akarsz összevonni. A Stay parancs esetében az egység a helyén marad, abban az évben már nem lép (pl. pestis esetén indokolt). A Go a már kijelölt úti cél jóváhagyása, a Group pedig az azonos helyen tartózkodó egységek összevonása (akár 15 egységet is egyesíthetsz!). A karavánoknak megvan az az előnye, hogy védettebbek kalózok vagy útonállók támadása esetén, viszont nem biztos, hogy maximálisan feltöltheted őket áruval! A karavánjaidat el is nevezheted kedvedre, ha úgy tetszik. Természetesen meg is bonthatod a csoportokat, ha a dupla klikk után megjelenő ablakban szétrendezed őket.



Az egységek konkrét mozgatása történhet lépésről lépésre (klikkelve vagy billentyűzettel), de meghatározhatod a célállomást is. Ilyenkor kap szerepet, hogy milyen módban vagy (Mode). Ha a zöldet választod, akkor az egység a legbiztonságosabb útvonalat fogja használni; a hajók lehetőség szerint a part menti vizeket, a karavánok pedig az utakat, de ha lehet elkerülik a sivatagokat. Ez sajnos nem jelenti azt, hogy a kalózokat és az útonállókat is elkerüljék! A sárga módban már a nyílt tengerre és a sivatagba is "kihajóznak" egységeid, megkockáztatva ezzel a viharokat. A piros jelzés esetén pedig a legrövidebb úton közelítik meg céljukat, de ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy ez a leggyorsabb, mert a különböző terepviszonyok eltérő mozgáspontot vesznek el (gondolok itt a hegyvidékre, az erdőségekre, stb.). Mindenképpen érdemes utakat építeni a bevált kereskedelmi vonalakon. Az utakat az ásóikonnal építheted (főképernyőn). Az ár szintén a terep függvénye.

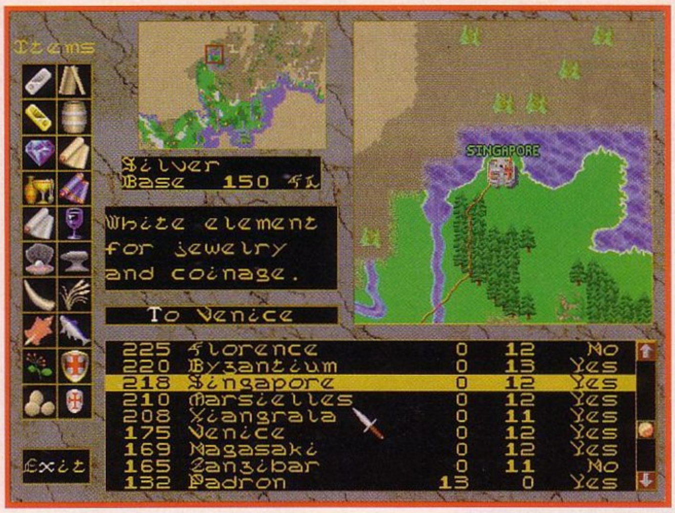
Ha bármelyik egység kiadott parancsát meg akarod változtatni, akkor klikkelj rá a jobb gombbal és add ki az új utasításokat!

VÁROSOK

Ha egy városra jobb gombbal ráklikkelsz, megtudhatod a legfontosabb adatokat. Elsődleges fontosságú, hogy egyáltalán kereskedhetsz-e a városban. Ennek megfelelően háromféle státust foglalhatsz el; elutasított (denied), szabad bejárású (access) és tulajdonos (owner). Erre utalnak a város nevének színei is. Ha a város neve zölddel szerepel a térképen, akkor a velencei szövetséghez tartozik, ha vörös akkor nem, ha pedig sárga, akkor valamelyik játékos tulajdonában van (szerencsés esetben a Tiedben). Hogy hogyan szerezhetsz városokat azt a katonai egységeknél találod.

Bal oldalon két oszlopban találod az áruk felsorolását; mi kapható és mire, mennyiért van kereslet. Érdemes még a város leigázása előtt megnézni termel-e valamit jó áron. A vételárak ilyenkor még nem mérvadóak, mert a kereskedelem beindulásával változni fognak!

A városokban raktárakat is vásárolhatsz magadnak, ezek ára egységes. A raktárak elsődleges felhasználása elég egyértelmű; a különösen kedvező áron kínált termékekből lehet betankolni. Emellett ide kerülnek az adott körben nem értékesíthető áruk is (piros). Ha pedig a fekete sziluettet teszed a ládákba, akkor parancsot adsz az adott áru felvásárlására. Emellett a raktár a



városon átvonuló karavánok átrakodó helye is lehet, szóval hasznos.

A katasztrófák azonban nem kímélik a városokat sem. Kitörhet a pestis járvány, ami kedvező hatású a felvásárlási árakra, viszont életveszélyes. Ha pestises városba érkezel, a gép mindig rákérdez, valóban beakarsz-e lépni. Ha a válasz igen, akkor az adás-vétel lebonyolítása után az egységed szembekerül a pestis-fertőzéssel. Ha megússza, akkor minden rendben, de ha nem, akkor árujával együtt elvész. A másik fenyegetést ellenséges katonai egységek jelentik. Ha nem cselekszel időben, sajnos felgyújthatják raktáraidat, s ilyenkor azok tartalma is elvész!

KERESKEDELEM

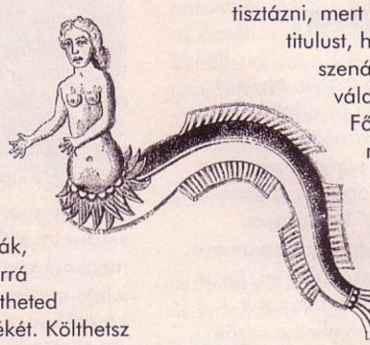
A szállító egységek elsődleges célja nem a felfedezés, hanem a kereskedelem. Minden városban más és más árakat találsz, hamar kiderül hová, honnan és mit érdemes szállítani. Ha már megvan a tuti üzlet, akkor felesleges neked irányítanod a karavánt, automatizálhatod a folyamatot. A kiválasztott egység kijelölése után klikkelj a földgömb feletti ikonra (főképernyő, körbe futó nyíl). Az újonnan megjelenő képernyőn kijelölheted a karaván egyes állomásait, hogy az adott helyen mit vegyen és adjon el, raktározzon (store) vagy esetleg utasításra várjon (wait). Ha több egységről, azaz karavánról van szó, akkor a Copy All utasítással sokszorosíthatod minden egység számára a parancsot. Ez az automatizálás nagyon hasznos, gyönyörűen hozza a pénzt. Ha megvan a kiépített kereskedelmi lánc, akkor vegyél új egységeket a felfedezéshez, és ha teheted építs ki újabb hálózatot. Hamarosan azt veszed észre, hogy dől a pénz!

A „manuális" kereskedés esetében a kiválasztott árut pakold be a szállítóegység rekeszeibe, ha pedig eladsz akkor tedd ki a bazárba vagy a raktárakba. Hogy minél jobb áron értékesíthesd az egyes termékeket, látogass el Velence könyvtárába...

VELENCE

Ez a város kiemelt jelentőségű, hozzá tartozik a játékosok által kiépített kereskedelmi szövetség, ezért ez a központ. Minden apró részletet – gondolok itt főleg a statisztikákra és grafikonokra – most nincs hely leírni, ezért csak a fő dolgokat említeném.

Az Óratoronyban a népszerűségedet növelheted. Egy körben csak egyszer van lehetőséged itt dorbézolni és nem biztos, hogy a népszerűségi indexed nő, csak van rá esély. A növekedés mértéke attól is függ, melyik lehetőséget választod. Először is építtethetsz villát. Igaz ezt ellenfeleid esetleg felgyújthatják, de vigasztaljon, hogy Te is porrá égettetheted az övékét. Költhetsz a művészetre; szobrászatra és festészetre egyaránt. Adhatsz partykat is vagy adományokat adhatsz a templomnak.



A Szent Márk bazilika a pápa székhelye. Akár Te is lehetsz pápa (pontosabban irányíthatod Őt). Időről időre vásárolhatsz bíborosokat, akik a pápa esetleges halála esetén (elég gyakori) döntenek arról, ki legyen az új pápa. Mint közönséges halandónak, csak bíborosok vásárlására van lehetőséged, de ha Te irányítod a pápát akkor további lehetőségek nyílnak meg előtted; indíthatsz keresztes háborút, bíborosi posztokat nyithatsz meg és egy várost ki is közösíthetsz (csak ideiglenes állapot)!

Könyvtár. A könyvtárban az olvasgatása a főszerep. Megtalálod itt az üzeneteket, sőt küldhetsz Te is bármelyik játékosnak. Itt található az összes áru nyilvántartása is! A két oszlopban megtalálod az összes árufeléseget. A kis térkép alatt látható az "átlagár", majd egy rövid leírás. Lent pedig a már felderített városokban az adott termék ára és az, hogy egyáltalán kereskedhetsz-e ott vagy sem. Hasznos itt lapozgatni néha, de mindig mérlegeld azt is, hogy mennyi idő alatt tudod eljuttatni az árut a vevőhöz. Nem biztos, hogy a legmagasabb árral jársz legjobban. Lehet hogy a közelebbi városban, igaz kisebb haszonkulccsal, de ugyanannyi idő alatt háromszor is megfordulsz. Csak számolj utána...

A Doge-palota. A politikai élet színtere. A tízévenként vagy elhalálozáskor választott vezető a doge. Ő szabja meg az adót és adja ki a négy fő tisztséget; Főtanácsos, Tábornok, Tengernagy és Építési Miniszter. Mindegyik rang más-más kötelezettségekkel jár, amit nem árt tisztázni, mert minden párt kap egy titulust, ha legalább egy szenátorral rendelkezik a választótestületben. A Főtanácsos ideiglenesen megingathatja egy-egy szenátor lojalitását, anyagi vonzata nincs. A Tábornok és a Tengernagy köteles az előirányzott költségvetés alapján finanszírozni a hadsereget, sőt akár zsoldosokat is bérelhet. Az Építési Miniszter adott összeget kell hogy költsön az úthálózat bővítésére. Ha bármelyik főtisztviselő elmulasztja kötelezettségeit, szembe kell néznie népszerűségének csökkenésével! A tíz szenátor közül minél több hű hozzád, annál nagyobb szavazati arányod lesz a választáskor. Hogy megszerezd kegyeiket, meg kell vesztegetned őket (körönként maximum kettőt). Bizony egyesekkel előfordul, hogy zsebre teszik a pénzt és kinevetnek, de ha még egyszer megkísérled megvesztegetésüket, lehet

hogy a leghűségesebb csatlósaid lesznek! A szenátorok hűségét a színes vonalak jelzik; csökkenő mértékben ez az érték lehet zöld, sárga vagy piros. Ha a népszerűségi indexed magas, akkor a megvesztegetési kísérleteid is sikeresek lesznek.

Gálya. A hajó csupán szimbolikus jelentőségű, itt vehetsz bármilyen típusú kereskedelmi egységet azokban a városokban, amelyek a velencei szövetséghez tartoznak vagy a Te tulajdonodban vannak. Tehát nem csak Velencéből indíthatsz új karavánokat!

Harangtorony. Itt bérelhetsz zsoldosokat, akik a csapat összetételétől változó áron kínálják feltétlen szolgálataikat. Ha fizeted az éves zsoldjukat minden parancsodat teljesítik, akár a pestises városba is bemennek, ha úgy kívánod! Természetesen nem csak a városokban hasznosíthatod képességeiket, hanem riválisaid egységeit is megtámadhatod velük, de ez esetben vállalnod kell a bosszú és a népszerűséged csökkenésének kockázatát. A zsoldosoknak a kör végén jelentkező képernyőn, a Remove paranccsal mondhatsz fel.

A bazárból elérheted a Szövetséghez tartozó városokat, akár innen vehetsz raktárakat és halmozhatsz fel készleteket bármelyik piacon!

A bűnbarlangban megtalálod a piszkos ügyletek szolgálóit; a gyújtogatót, a sutyorgót és a bérgyilkost. Nem hiszem hogy ötleteket kéne adnom, kit mire használhatsz. Számolj a sikertelen ügyeszséggel és a népszerűséged csökkenésével is!

A városházán találod a játékhoz kapcsolódó opciókat; töltés, mentés, kilépés, zene ki/be, stb.

HÓDÍTÁS, HÁBORÚK

Minden városnak van egy saját védőserege. Ezt a városképernyő jobb felső sarkában találod. Ez alatt pedig látható az idegen hadtestek grafikája. Ha ez utóbbi a Te jóvoltodból tartózkodik ott, akkor lehetőséged van az Attack parancs kiadására. Általában ritka a gyors győzelem, két-három évig elhúzódhat a csata. Ha túl nagyok a veszteségeid, küldj időben erősítést! Esetleg meg is vesztegetheted a várost, hogy kivételesen Téged engedjen be a piacra, de az ár meglehetősen borsos.

A város leigázása után döntened kell, hogy csatolni kívánod-e a szövetséghez vagy megtartod magadnak. Ez utóbbi esetben Te döntöd el ki kereskedhet ott és ki nem. Ha a város a szövetséghez tartozik akkor az fizeti a zsoldosokat, akik védelmezik a barbároktól vagy más támadóktól. Ha azonban a város a Tied, akkor ez a gond is a Te nyakadba szakad, mert neked kell finanszíroznod a védelmet!

Zsoldosokat Velencében szerezhetsz a harangtoronyban (lásd ott).

TIPP

Ne elégedj meg a már elért babérokkal, mindig szánj legalább egy-két egységet a felfedezésre!

Ha megengedheted magadnak, gyakran fejezd ki megbecsülésed az egyház irányába!

Zsoldosaiddal megtisztíthatod a kereskedelmi útvonalakat az elszemtelenedett útonállóktól és kalózoktól.

A népszerűséged növelését elérheted új városok meghódításával és szövetséghez csatolásával, a kalózok és útonállók felett aratott győzelmekkel és úthálózat kiépítésével is!

A még felderítetlen városok általában valamilyen műkincset rejtenek, ami természetesen a felfedezőt illeti (ha nem is maga a tárgy, de az ára).

A végeredmény százalékos kiértékelése nagy arányban a nehézségi szint megválasztásának a függvénye!

Az utolsó tipp legyen egy idézet Machiavellitől: „A leghasznosabb erődítmény a nép szeretete."

Végezetül nem marad más hátra, mint hogy értékeljem ezt a programot. A Machiavelli egy érdekes oldalát mutatja meg a stratégiai játékoknak, mert elég ritka, hogy a politikai élet ennyivel

hangsúlyosabb szerepet kapjon, mint a konkrét háborúk vagy a kereskedelem. A grafikán már látszik, hogy bizonyos határokon belül a MicroProse is igazodik a kor követelményeihez (majd a Magic the Gathering-től fogunk hanyatt esni!). A program ennek ellenére sem képes felülmúlni sem a Civilization, sem pedig a Colonization sikerét. Ennek fő oka természetesen az eredetiség hiányában keresendő. No de nem szeretném senkinek sem elvenni a kedvét a programtól! Jó kis stuff ez, de semmi több, még Machiavelli neve sem tudja igazán naggyá tenni...

Lily

MICROPROSE

+ Hangsúlyosan politikai stratégiai játék, ritkaság.

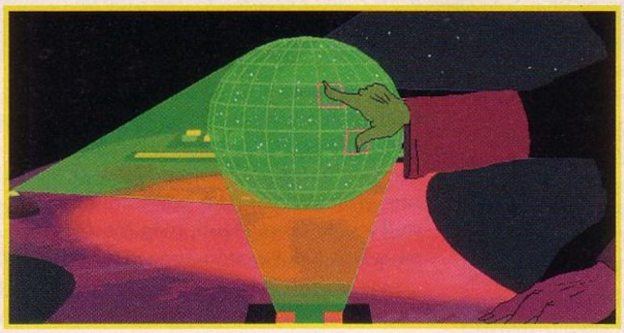
– Igazán semmi új nincs benne.

MS DOS 5.0
386
4 MB RAM
SVGA
10 MB HD
Modem, Sound Blaster and comp.

82%

S I E R R A ®

QUEST SHOW



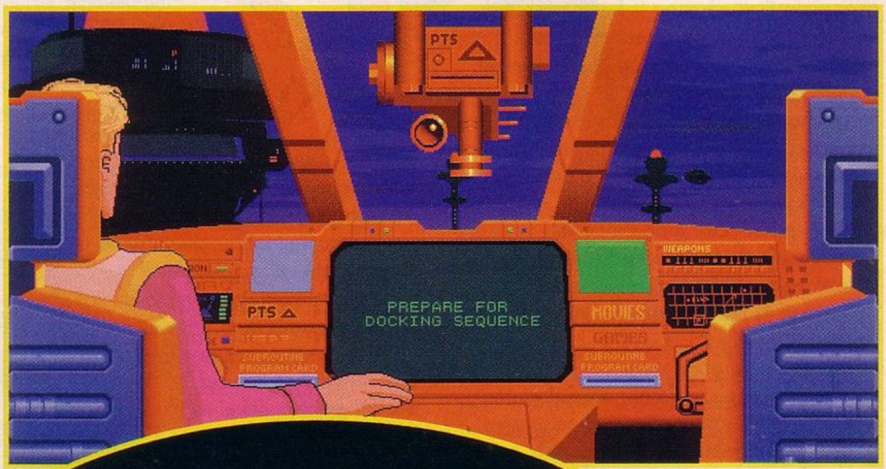
A Sierra a világ legnagyobb kalandjátékgyárosa. Ezzel a kijelentéssel nem hiszem, hogy bárki vitába szállhatna, hiszen az amerikai illetőségű cég fennállása óta lassan már több mint 40 fantasztikus kalandjátékot adott ki. Mostanában már más területek felé is kacsintgatnak, az igazi erősségük azonban még mindig a különféle „quest"-ek kreálásában rejlik. Az elkövetkező két oldalon most a nyár és az ősz várományosaiból szeretnénk egy kis ízelítőt adni.

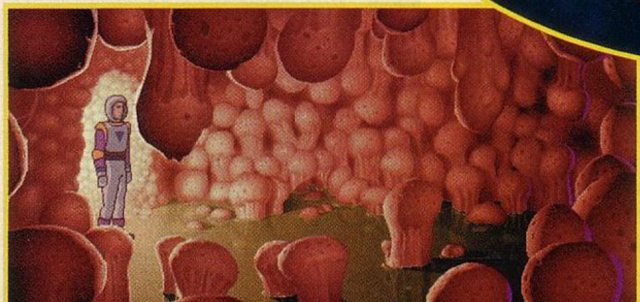
Kezdetnek mindjárt itt van a **„Space Quest 6 – The Spinal Frontier"**, mely talán már meg is jelent mire ezeket a sorokat olvassátok. Roger Wilco, az abszolút antihős ezúttal ismét a takarítószemélyzet tagjaként kezdi meg áldásos tevékenységét, de azt még nem lehet tudni, hogy miként fogja befejezni a kalandokat. A fejlesztők szerint talán ez az epizód sikerült a legjobbra (igaz, ezt minden rész előtt leszögezik), ebben lesz a legtöbb poén és geg, az eredetiségről nem is szólva. A képek azt hiszem magukért beszélnek... Ha minden jól megy, a következő CD Guru segítségével akár ki is próbálhatjátok majd a programot.

A „Gabriel Knight" egyike azon sorozatoknak, melyet nem lehet olyan könnyen kategorizálni, mint mondjuk az előbb említett Space Quest-et. A fejlesztők „Gabriel Knight Mysteries"-nek hívják ezeket a kalandokat, mivel minden egyes epizód misztikus, természetfeletti elemekre épül, a főhős Gabriel pedig talán az utolsó(?) „Shattenjäger" a világon.

A „Shattenjäger" vagy „Shadow Hunter" szabad fordításban "Árnyékvadászt" jelent, egészen pontosan egy olyan személyt, ki a Sötét Oldal erőivel (úgymint boszorkányok, vámpírok, vérfarkasok stb.) hivatott felvenni a versenyt a Jó nevében. Szegény Gabrielnek persze fogalma sem volt róla, hogy ő egy ilyen „Árnyékvadász", mígnem egyik soha nem látott nagybácsikája Németországból közölte vele a tényeket (ez még az előző részben, a "Sins of the Fathers"-ben történt). Wolfgang bácsi azonban meghalt, mielőtt igazán kifejthette volna a lényeget, így hősünkre vár a feladat, hogy megkeresse az igazságot, vajon tényleg „Shattenjäger"-e ő, és ha igen, akkor ez milyen kötelezettségekkel is jár? Az egyetlen nyom, amin Gabriel elindulhat, a bácsikája hatalmas könyvtára a családi kastélyban, a Schloss Ritter-ben...

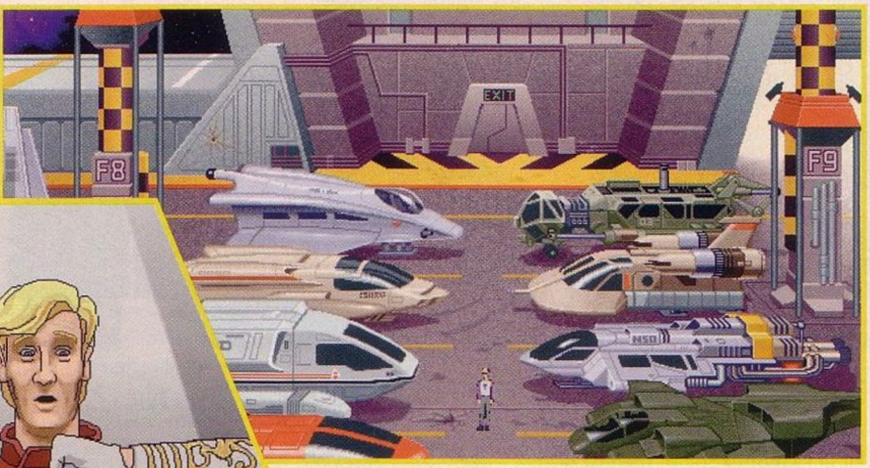
A **„The Beast Within"** sokkal nyomasztóbb lesz mint az első rész volt, ami a gyengébb idegzetű anyukáknak

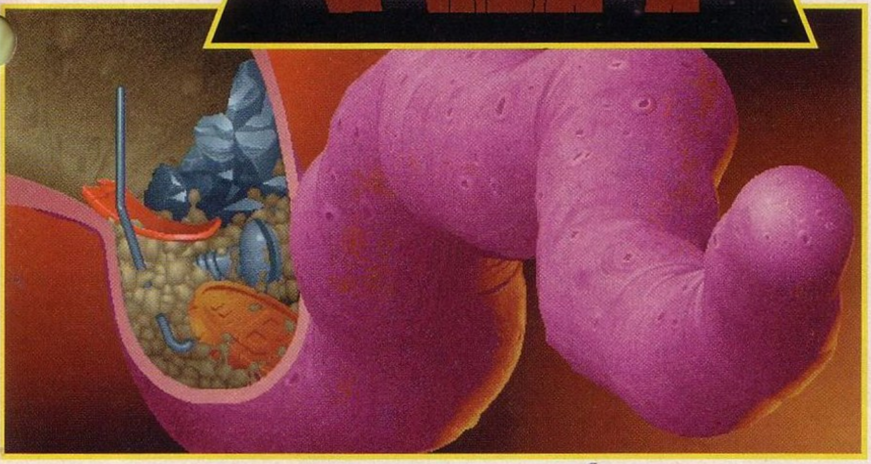




BEMUTATÓ

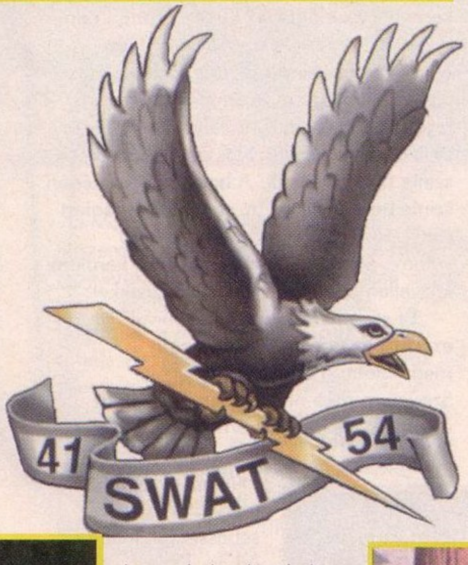
biztosan sok álmatlan éjszakát fog jelenteni. A program felépítésében és kezelésében szinte teljesen meg fog egyezni a „Phantasmagoriá"-val, lényegében ez lesz tehát a Sierra második nagy alkotása az új Oakhurst-i stúdióban (movie, renderelt és rajzolt hátterek, profi színészek stb.). Ezúttal már 700 oldalasra rúg a forgatókönyv, arról azonban nincs hír, hogy hány CD-re tervezik a játékot. A forgatást márciusban kezdték el (Roberta Williams ki a stúdióból, Bill Crow be a stúdióba...), hogy pontosan kik lesznek a szereplők, azt még nem lehet tudni. Remélhetőleg a csillogás-villogás nem fog a játék rovására menni, kár lenne ugyanis Gabriel Knight-ot egy gyenge „Interactive

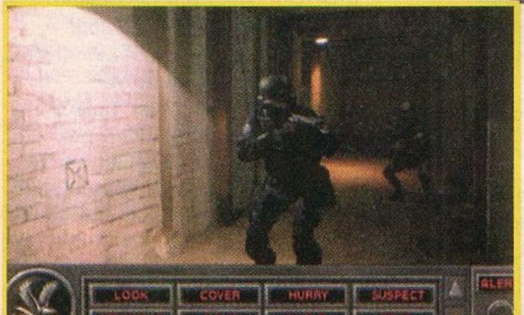




Movie" szintjére ledegradálni. A választ ez utóbbi megjegyzésre karácsony táján fogjuk megkapni, habár az augusztus/szeptember környékén várható Phantasmagoria némi irányvonalat mutat majd a várható minőséget illetően.

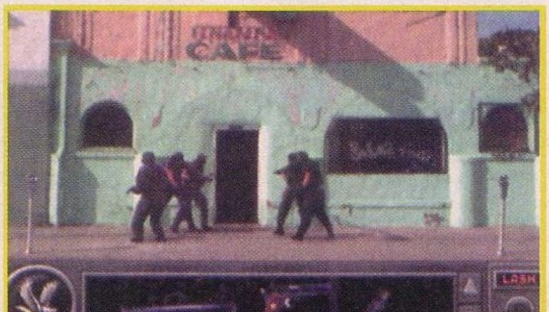
Körülbelül a Gabriel Knight első részével egy időben jelent meg a „Police Quest IV: Open Season" is, mely a maga idejében óriási sikert aratott. A negyedik rész lényegesen különbözött az eddigi epizódoktól, egyrészt a grafika ugrásszerű javulása, másrészt pedig az addig meglehetősen körülményes irányítás átalakítása miatt. A történet is sokkal élvezetesebbre sikerült az előző részekhez viszonyítva, és habár nem ez lett a „kalandjátékok kalandjátéka", még 1995 nyarán is el lehet mondani, hogy a PQ4 a legjobb „zsaruszimulátor", amit valaha is csináltak PC-re.





Az „Open Season" megtervezése annak a Daryl Gates-nek a munkája, ki több mint 15 éven keresztül a LAPD (Los Angeles Police Department) élén állt, s 43 éves szolgálata során olyan híres esetek felderítésén dolgozott, mint például Bobby Kennedy meggyilkolása. Nem véletlen tehát a PQ4-nél bekövetkezett minőségi ugrás, hiszen ezúttal tényleg olyan hatalmas mennyiségű tapasztalat állt a fejlesztők rendelkezésére, hogy az adott témában valóban nehéz lett volna őket felülmúlni. (A profi szakértők alkalmazása egyébként is lassan egy általános trendnek fogható fel Sierra berkekben, gondoljunk csak az „Outpost"-ra, az „Aces of the Deep"-re, vagy éppen a közeljövőben várható „Phantasmagoriá"-ra.) Többek között Gates nevéhez fűződik az azóta méltán híressé vált S.W.A.T. (Special Weapons And Tactics) alakulatok felállítása az 1960-as évek közepén, s lényegében ez adta az ötletet a következő Police Quest, a **„SWAT Assault"** elkészítéséhez is. A SWAT csapatokat kifejezetten terroristák és veszélyes bűnözők „kiiktatására" fejlesztették ki, egy ilyen csapat tagjaként nekünk is ez lesz a feladatunk. Nem lehet tudni, hogy a játék hagyományos „quest" jellegű lesz e, de a fejlesztők ígérik, hogy teljesen eredeti SWAT taktikákat alkalmazhatunk eredeti SWAT fegyverekkel. A megjelenést őszre tervezik, s én mindössze egyetlen apró gondolatot fűznék hozzá az előbb leírtakhoz: Mi lesz akkor, ha majd a terroristák is a „SWAT Assault"-tal játszanak, és teszem azt, ennek alapján építik fel az akcióikat ??? Bár ahogy elnézem a mai világot, előbb utóbb megjelenik egy "Terrorist's Quest" is...

Del



FIRST ENCOUNTER

Kezdetben vala az ELITE... Úgy a nyolcvanas évek közepe táján (vagy egy kicsit később) kaptam meg az első számítógépemet, egy csodálatos C64-et, egy kevésbé csodálatos Datasettel. Eleinte én is, mint mindenki zabáltam a lövöldözős és platform játékokat. Egy idő után azonban rájöttem, hogy ezek az ugrabugra programok csak ideig-óráig tudják lekötni a figyelmem. Szükségem volt valami újra, valami olyanra ami hosszú időre leköti a figyelmemet, de mellette szórakoztató is.

Egy szép napon az egyik Polimer kazettámon egy furcsa nevű programra lettem figyelmes. ELITE.. Mi lehet ez? Első reakcióim nagyon negatívak voltak. Egy kört láttam (amiről később derült csak ki, hogy bolygó) és néhány kusza vonalat. Sokáig feledésbe is merült, mígnem egy napon kezembe került egy majdnem teljes leírás. Teljesen izgalomba jöttem. Rögtön elő is kerestem a kazettát és belevetettem magam a kereskedésbe. Innentől nem volt visszaút. A rabja lettem örökre.

Azóta sokat fejlődött a számítástechnika és persze a játékok is. Két évvel ezelőtt jelent meg David Braben világsikert aratott játékának a folytatása. A Frontier is hatalmas kasszasiker lett Angliában. Azért nem mondok világsikert, mert így nem lenne egészen igaz. A túlbonyolított játékkezelés sokaknak elvette a kedvét a programtól. No meg a grafikai kidolgozottság is hagyott kívánnivalót maga után.

Ezeket a hibákat próbálták meg kiküszöbölni a készítők a trilógia harmadik részében, melynek a címe First Encounter.

Az előzetesen látott képek alapján tudtuk, hogy hatalmas grafikai változáson ment keresztül az elődjéhez képest. Ebben nem is csalatkoztam, de az irányítást még mindig nem sikerült rendbehozniuk. Elite veteránok még emlékezhetnek azokra az izgalmas űrcsatákra, amelyek annyi órán át lekötöttek minket. Nos ennek az érzése szinte teljesen eltűnt. A harc nagy részében szinte nem is látom az ellenfeleket csak a robbanás felhője jelzi, hogy volt ott valami. Messziről harcolunk, nem kerülünk közvetlen kontaktusba az ellenfelekkel.

Ez szerintem óriási hiba, mivel kár ezeket a gyönyörű gépeket nem megmutatni a nagyközönségnek. Szerintem ritka nagy böszmeség ez az úgymond realisztikus űrmozgás. Mivel nincs légellenállás, minden tárgy egy meghatározott sebességgel lebeg az űrben. Ezt a sebességet tudjuk növelni vagy csökkenteni a motorok be- illetve kikapcsolásával. Ezzel a megoldással teljesen életszerűvé akarták tenni a harcot. Azt felejtették csak el a készítők, hogy ha én realitást akarok, akkor nem ülök le játszani egy sci-fi játékkal. Egy X-wing vagy Wing Commander harccal hatalmas siker lehetett volna a First Encounter-ből, így maximum egy-két hétig tartó szórakozás.

Annak viszont első osztályú, bár kétlem, hogy fiatalabb versenyzőknek lesz türelmük végigszenvedni a játék kezdeti időszakát (pedig nekik még nem is kell kézzel dokkolni). Az elkövetkező leírásban szeretnék segítséget nyújtani mindenkinek aki belevág ebbe a nagy kalandba. Természetesen lesz olyan dolog amire nem tudok kitérni, de azok úgyis benne vannak az eredeti kézikönyvben.

Az első hajónk egy Saker MK III. Nem egy nagy durranás, de a karrierünk megkezdéséhez pontosan elegendő lesz. A Szövetség egyik legnagyobb bolygójáról, a Gateway-ről indulunk. Ez egy kellemes mezőgazdasági bolygó nagy turistaforgalommal. Logikusnak látszik tehát, hogy keresnünk kell a galaktikus térképen egy olyan rendszert, ahol erős ipari termelés folyik. Sose felejtsük el a kereskedők alaptételét: vegyél olcsón, s add el drágán.

A Titican rendszer pont ideális a számunkra. Ide kell vinnünk a mezőgazdasági termékeket (gabona, gyümölcs, hús, állatbőr) és innen kell hoznunk ipari termékeket (robotok, számítógépek). A piacon megpakolhatjuk a gépünket mindenféle földi jóval, de ne felejtsünk el helyet hagyni az üzemanyagnak. A hiperugráshoz szükséges fuel-t a rakterünkben kell szállítanunk.

Javaslom, hogy adj el minden felesleges tárgyat a gépről, mert még a rakéták is elfoglalják a helyet a rakománytól. Csak az első néhány ugrás lesz rázós kissé, a többi már gyerekjáték. Minden kommunikációt a negyedik funkcióbillentyűzettel tudunk előhívni. Itt tudunk benézni a piacra, küldetéseket elfogadni a BBS-ről, kijavítani az apróbb sérüléseket és még nagyon sok dolgot.

Tehát ha mindent jól csináltál, akkor felszerelésként csak az automata pilóta, a navigációs computer és a légkör ellen védő pajzs maradt fenn a hajón.

A raktérben pedig virítson 1 tonna üzemanyag és három tonna állatbőr. A felszállási engedély megkérése után (felfelé mutató kis nyíl) a TAB billentyűvel kapcsoljuk be a hajtóműveket. Húzzuk egy kicsit hátra a gép orrát és adjunk gázt az ENTER-rel. Itt jegyezném meg, hogy eddig még senkinek sem sikerült az ismeretségi körömből botkormánnyal irányítani, tehát maradtunk a billentyű vagy egérirányításnál.

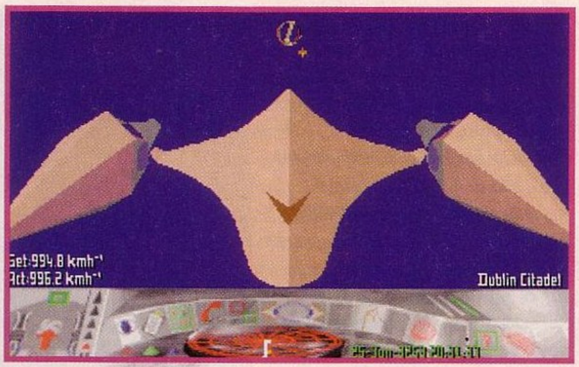
A képernyő bal alsó sarkában látható nyilakkal tudjuk gyorsítani az időt, ha

szükséges. Lépjünk ki a légkörből és máris körbevesz az űr hideg csendje. Kapcsoljuk be a galaktikus térképet (harmadik funkcióbillentyű) és keressük meg a Titican rendszert. Jelöljük ki célállomásnak és kapcsoljuk be a hiperhajtóművet (H). Igazság szerint ott kellene lennünk már a rendszerben. Ha ez nem így lenne akkor lehet, hogy nem volt elég üzemanyag a raktérben (1 tonna) vagy rosszul jelöltük ki a célt. Nem árt kezdetben minden ugrás előtt menteni egyet, mivel nem tudhatjuk, hogy mi vár ránk a túloldalon.

Megérkezésünk után a Navigációs számítógép segítségével jelöljük ki az Argont űrállomást úti célunknak. Az automata pilóta azonnal rá is fordul a célra és megkezdődik a gyorsítás. Csak semmi pánik, tudja a gép hogy mit csinál. Nekünk nincs is más dolgunk, mint imádkozni hogy ne jöjjenek kalózok. Ha jönnek akkor lehet visszatölteni, ha nem akkor hurrá. Meg lehet próbálni a harcot is, de ehhez nem ártana egy lézerágyú, azt pedig eladtuk, hogy több állatbőrt vegyünk rajta. Az időgyorsítást nem árt maximumra tenni, mivel kinő a szakállunk mire célhoz érünk.

A bázisra történő leszállás először nagyon csecse látvány, de később ezt is átugorhatjuk a nyilak segítségével. Adjuk el a bőröket és a befolyt összeget fordítsuk robotok beszerzésére. Ezzel a két cikk szállításával rövid időn belül meggazdagodhatunk. A visszaútnál javaslom, hogy ne a bolygóra szálljunk le, hanem valamelyik űrállomásra, mondjuk a Dublin-ra. Ez esetben nincs szükségünk az atmoszféra pajzsra sem, akár el is adhatjuk. Három-négy fuvar után elegendő pénzünk gyűlik össze egy kis fejlesztésre. Gondolom ezen a ponton már mindenkinek elege van az állandó visszatöltögetésből. Pakoljunk fel a hajó elejére egy 1MW-os Beam lézert és máris mi leszünk az univerzum császárai (legalábbis addig, amíg össze nem akadunk egy nálunk nagyobb hajóval). Csináljunk még néhány fuvart és kezdjünk el spórolni egy nagyobb hajóra.

Abban az esetben, ha fejvadászatból akarnánk meggazdagodni, akkor feltétlenül vegyünk egy Radar Mapper-t. Enélkül nem kapjuk meg a lelőtt kalózok után járó vérdíjat. Az első komolyabb hajóm egy Viper 2-es volt. Valóságos álom vele kereskedni egy Saker után. A sugárlézer mellé még felfért egy pajzsgenerátor is, ez nagyban megnövelte a túlélési esélyeimet. Javaslom, hogy ne ragadjunk le sokáig egy típusnál. Alapszabály, hogy a legnagyobb hajók a legjobbak. A bevezetőben említett béna irányítás miatt nemigen tudjuk kikerülni az ellenfelek össztüzét, és így csak a saját páncélzatunkban és fegyverzetünkben bízhatunk.



A régi jó Cobra MK III-as is csak félmegoldás, mivel kicsiny rakterébe még egy komolyabb sugárlézer sem fért el. Viszonylag hosszú ideig volt nálam egy Imperial Courier. Ez már igencsak megnövelte a harci potenciálomat. Egy 20 MW-os sugárlézerrel az orrában kevés ellenfelem akadt. A gond csak az volt, amikor megjelent a színen ennek a gépnek a nagyobbik testvére, az Imperial Explorer. Nekem ez a végső gép. Egy kisebb plazmagyorsítóval az elején és 60 pajzsgenerátorral a rakterében kevés ellenfél tud megszorítani. A problémát csak az okozta, hogy legalább tíz ember kell az irányításához. A BBS-eken pedig csak maximum négy ember jelentkezett egyszerre. Fokozatosan kell tehát upgrade-olni, mert könnyedén előfordulhat, hogy a megfelelő legénységi létszám miatt nem tudunk felszállni a planétáról.

Mostpedig következzen néhány felszerelés leírása és használata. A támadó fegyverek közül a különböző lézerek a leghasználtabbak. A leggyengébb fokozatuk a pulzáló ágyúk, amelyek röhejesen hatástalannak bizonyultak az ellenfelekkel szemben. Ajánlatos minél előbb lecserélni őket valami erősebbre. A sugárlézerek már egy fokkal jobbak, de a gyengébbek itt sem érnek túl sokat. Négyféle típus közül választhatunk, szerintem a legjobb egy 20 MW-os. Igaz, hogy nem olyan erős mint a 100 MW-os társa, de nem melegszik fel olyan gyorsan.

Az ideális lőfegyver azonban mégis a plazmagyorsító. Nagyon lassan melegszik fel és eddig még nem találkoztam olyan hajóval, amely 1 másodpercnél tovább bírta volna a tüzerőt. Kétféle méretben kapható, nekem jelenleg egy kisméretű található az elülső lőállásban.

Sokan szeretik használni a különböző rakétákat, de véleményem szerint egy bizonyos szint felett már nincs rájuk szükség. Jelenleg 5 féle típus kapható a piacon, értelemszerűen a legdrágább a legjobb. Ezekre még a katonai ECM elhárítórendszer sem hatásos. 60 másodpercig üldözi az ellenfelet, azután megsemmisíti önmagát.

Öreg ELITE rókáknak nem ismeretlen az Energy Bomb teljesítménye. A hajónk közelében található összes kisebb hajót megsemmisíti. Borsos ára azonban mindenkit visszariaszt a gyakori használatától.

A rakétaelhárító rendszerek közül természetesen a katonait vegyük meg, mivel az képes megsemmisíteni többféle rakétát.

A támadó jellegű felszerelések után térjünk át az egyéb nélkülözhetetlen kellékekre. A légkör ellen védő pajzsok akkor érdekesek, ha egy bolygó felszínére akarunk leszállni. Ilyenkor ezek nélkül hamar szétesik a gépünk. Az automata pilóta jelentőségét gondolom nem nagyon kell ecsetelnem. Próbáljon meg mindenki bedokkolni manuálisan és rájön, hogy ez a leghasznosabb ketyere. A TAB billentyű másodszori lenyomásával tudjuk aktiválni. Talán a legfeleslegesebb eszköz az automata üzemanyag adagoló. Ez kímél meg minket az üzemanyagtartály feltöltésének borzasztóan nehézkes feladatától.

Néhány fejletlenebb bolygón komoly pénzeket fizetnek az élő állatokért. Ezeket csak úgy tudjuk szállítani, ha felszereljük a hajót Cargo Bay Life Supperter-rel. Ez fogja életben tartani az állatokat az űrutazás alatt.

Ahhoz, hogy megkapjuk az ELITE besorolásunkat, túl kell hogy éljünk néhány egészen vad csatát ellenfeleinkkel. Nagy segítséget nyújthat ebben az Energy Booster Unit. Segítségével a pajzsaink hamarabb visszatöltődnek a maximumra.

A mentőkapszula használata az eredeti ELITE-ben a végső mentsvár volt. Most azonban inkább kihasználom azt a tényt, hogy lehet menteni az űrben, és ha problémám támad inkább visszatöltöm. Szerintem csak a helyet foglalja a gépen.

Kezdő pilóták egyik legbiztonságosabb pénzkereseti forrása a taxizás. Egyes utasok hajlandók jó pénzt fizetni egy gyors fuvarért. Ezeket a küldetéseket csak akkor tudjuk elvállalni, ha már csatoltak a gépünkhöz egy plusz utaskabint. Az igazat megvallva nem használtam ki ezt a lehetőséget, a kereskedés és a fejvadászat sokkal jövedelmezőbb volt.

Egy-egy komolyabb csata után bizony előfordulhat, hogy a kalózok alaposan szétlőtték a páncélzatunkat. Ilyenkor nem árt, ha van a fedélzeten egy Hull Auto Repair System. Lassan, de biztosan befoltozza az összes sebet a hajó testén és nem kell kifizetnünk csillagászati összegeket a karbantartóknak. Nagy hátránya, hogy 40 tonnát foglal el a raktérből, ezért csak igazán nagy hajókon van értelme elhelyezni. A bérgyilkosság nem a legtisztább, de minden bizonnyal az egyik legjövedelmezőbb pénzszerzési forrás. A baj csak az, hogy az áldozatok gyakran az első gyanús jelre hipertérbe kapcsolnak, és ilyenkor bizony bottal üthetjük a nyomát. Ennek a problémának a kiküszöbölésére fejlesztették ki a Hyperspace Cloud Analyser-t. E kütyü segítségével a hiperugrás után megmaradt felhőből ki tudjuk következtetni a keresett hajó megérkezési koordinátáit és idejét. Egy katonai hajtóművel meg is előzhetjük és tárt plazmavetővel várhatjuk amint belép a rendszerbe.

A Navigációs számítógép jelentősen megkönnyíti az életünket mikor egy ismeretlen rendszerben akarunk leszállóhelyet keresni. Csak nyomjuk meg az N billentyűt és máris kiírja a lehetséges leszállóhelyek listáját. A Scanner használatának leírásával el tudnék tölteni

egy egész oldalt. Ezt nem teszem, mivel aki tudja már használni az biztosan nagyon unná, aki meg nem az majd magától rájön a nyitjára. Legyen elég annyi, hogy itt láthatjuk az ellenünk támadó hajók radarjelét. A különböző színek jelölik a gépek nagyságát. Érdemes először mindig a nagyobb hajókat támadni, mivel azok jelentik a nagyobb veszélyt. Sorrendben így következnek a színek: kék, zöld, magenta (??), vörös, narancs, sárga, szürke, fehér, ahol a fehér a 350 tonna feletti monstrumokat jelöli.

A pajzsgenerátorok hasznosságáról már esett szó. Minél több van belőle,

annál tovább bírjuk az össztüzet. Ne essünk kétségbe azonban akkor, ha egy kék sugár egy lövéssel darabokra szedi a Cobránkat. Az volt a plazmagyorsító, ellene nincs orvosság.

A Radar Mapper-t szerezzük be rögtön a játék elején, nélküle ugyanis nem fizetnek fejpénzt a lelőtt, körözött kalózokért. Segítségével más, fontos információkat is megtudhatunk az ellenfelekről. A típusán és a hajtóművén kívül még az extra felszerelési tárgyait is megmutatja. Tehát ha azt látjuk, hogy egy energiabomba van felfüggesztve a gépre, akkor ne nagyon kötözködjünk vele, mert mi húzzuk a rövidebbet.

A hajónk egyik legfontosabb alkotórésze a hajtómű. Három típus közül választhatunk. A legegyszerűbb drive nem teszi lehetővé a hiperugrást. Ezzel csak bolygók között közlekedhetünk. A standard hyperdrive-ok segítségével akár 15 fényévet is tudunk egyszerre ugrani. Üzemanyagként normál hydrogént esznek, ami minden bázison nagy mennyiségben rendelkezésre áll.

Mint ahogy azt már megszokhattuk, a katonaság által használt hajtóművek sokkal fejlettebbek a civilekétől. Kb. fele akkora a méretük és így messzebbre képesek elrepíteni minket. Nem szabad azonban megfeledkeznünk a hátrányaikról sem. Csak katonai üzemanyaggal működtethetők és a használatukkor keletkezett rádioaktív hulladékot is el kell passzolnunk valahogy.

Azt mindenki felejtse el, hogy kidobja az űrbe, mivel itt is él az örök érvényű tiltás. NORMÁLIS EMBER NEM SZEMETEL, A TÖBBINEK MEG TILOS!!! Tettenérés esetén a rendőrség rövid úton végez a rendbontókkal. (Kis hazánkban sem ártana megszigorítani a szemetelőkkel szembeni szankciókat, valószínűleg kevesebb kosz lepné el fővárosunkat.)

A fösvényebb kapitányoknak nem muszáj megvenni az üzemanyagot. A bolygók napjaiból remekül lehet szerezni hydrogént a Fuel Scoop segítségével. Használatakor 30 kilométerre meg kell közelítenünk a csillagot és nem árt ha védi a hajónkat egy atmoszférapajzs is.

A kalózok figyelmébe ajánlom a Cargo Scoop Conversion-t. Az űrben lebegő értékes rakományokat tudjuk begyűjteni vele. A végére maradt a bányászfelszerelés, saját ércbányát nyithatunk egy lakatlan bolygón. A használata elég körülményes és a haszon sem olyan elképesztően magas. A kezelés leírásától inkább eltekintenék, mivel nincs elég hely (s szerintem igény sem) rá. Aki nagyon akarja tudni, az nézze meg a kézikönyv 58. oldalán.

Igen, azt hiszem jól döntöttünk akkor, amikor nem akartuk bezsúfolni a teljes First Encounter leírás négy oldalba. Ha minden igaz, akkor a következő hónapban jön a második rész. Addig is lássuk, mit is kell tenni az ELITE fokozatot elérni vágyóknak. Szedjenek össze annyi pénzt, hogy meg tudjanak venni egy Imperial Explorer-t. Szereljék fel egy kis plazmagyorsítóval és kb. 50 pajzsgenerátorral. Rakjanak rá mindenféle hasznos szerkentyűt kezdve az ágyúkat hűtő berendezéstől egészen a harci számítógépig. Küzdjék fel magukat legalább Competent szintre, itt tartok jelenleg én is.

David Braben szerint elrejtettek egy sztorit is a játékban, lehet próbálkozni a megkeresésével. Ennyit a házi feladatokról, viszlát a jövő hónapban.

Mocsy

GAMETEK

+ A hajók és a bolygófelszín teljesen új külsőt kapott, sokkal szebb lett. Az eredeti ELITE érzésből sok megmaradt.
– Miért kellett elrontani egy ilyen remek proglt egy ilyen idióta harcrendszerrel? Rengeteg bug bennemaradt.

MS DOS 5.0
486/50
4 MB RAM
VGA
4 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

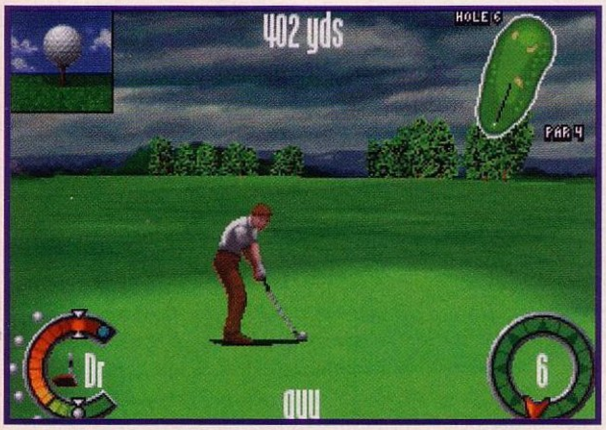
91%

THE SCOTTISH OPEN
VIRTUAL GOLF

Itt a nyár, és vele együtt megérkezett a legújabb Golf szimulátor a Core Design jóvoltából: a Scottish Open. Az az igazság, hogy egy kicsit nehezen érthető a dolog; ugyanis mostanra már annyi hasonló progi jelent meg, hogy valami igazán újat kell ahhoz felvonultatni, hogy hosszabb távon is sikeres legyen vele az ember. Nos ez az ami Core-éknak nem igazán sikerült, nagyon valószínű, hogy ezt az alkotást is elég hamar el fogjuk felejteni. Kicsit paradoxon, de ugyanakkor igaz, hogy semmivel se rosszabb a vetélytársainál, egyszerűen csak túl sok golfprogram van kinn a piacon.

Eme rövidre sikeredett eszmefuttatás után ne habozzunk, nézzük végig, mit is nyújt valójában a program. Itt is azt a megszokott sémát követném, hogy a főmenü segítségével próbálom meg bemutatni az egyes programrészeket.

PRACTICE: max. 4 játékos gyakorolhat a négy pálya egyikén; annyiban különbözik az éles játéktól, hogy itt nem tudjuk az állást kimenteni. Ha már itt



tartunk, a következő négy pálya valamelyikén játszhatunk: The Bowery, Kilmarney, Penperro, Carnouustie. Gondolom nem én vagyok az egyedüli, akinek nem mond túl sokat ez a négy helyszín; elégedjünk meg annyival, hogy ezeken a pályákon bonyolítják a PGA Tour-ba is beleszámító Scottish Open-t.

SCOTTISH OPEN: hasonlít a Tournament módhoz (ld. később), a különbség mindössze annyi, hogy ilyenkor csak a Carnoustie pályán játszhatunk.

TOURNAMENT: max. 4 játékos csatlakozhat a gép által vezérelt 65 játékoshoz bármelyik pályán. Egy játék az négy teljes kört jelent az összes lyukon, tehát mindenki 72-szer próbálkozhat. A végén természetesen az nyer, akinek az összesítésben a legkevesebb ütés kellett a 72 lyukhoz. Döntetlen esetén egyetlen véletlenszerűen kiválasztott lyukon hirtelen halál dönti el, hogy ki a nyertes. Egy megjegyzés: a Penperro ill. Carnoustie pályákon csak akkor játszhatunk, ha már elértük a profi státuszt.

SKINS CHALLENGE: 2, 3 vagy 4 játékos játszik az egyik pályán, ahol minden egyes lyukra külön pénzdíj van kiírva. Az viszi el a díjat, aki az összes ellenfelét megelőzi az adott lyukon. Holtverseny esetén a pénzdíj összege hozzáadódik a következő lyuk pénzdíjához, egészen addig, míg nincs valahol egy egyértelmű nyertes.

DERBY SCRAMBLE: két-két fős csapat játszik az egyik 18 lyukas pályán. Mind a négyen ütnek egy-egy kezdőütést, akinek a labdája a legmesszebb ment, annak a csapattársa fogja azt a labdát tovább ütni. A másik csapat hasonlóképp cselekszik. Ezek után a csapatok már csak egy-egy labdával játszanak tovább, ezt ütik a csapaton belül felváltva. Az a csapat nyeri meg az adott lyukat, amelyik kevesebb ütésből teljesíteni tudja.

SHOOT OUT: négy játékos játszik a gép által kiválasztott három lyukon, az egyes lyukakon a legtöbb ütéssel teljesítő automatikusan kiesik. A harmadik lyukon aztán megszületik a nyertes személye, ő viszi el a kiírt pénzdíjat. Döntetlen esetén a játékosok még egyet ütnek, és ilyenkor az búcsúzik, akinek a labdája messzebb van a céltól.

LOAD SAVED GAME: azt hiszem ez egyértelmű.

HIGH SCORE TABLE: ehhez se kell különösebb magyarázat.

OPTIONS: a szokásos opció-beállítási lehetőségek, megspékelve néhány speciális golf lehetőséggel: pl. itt állíthatjuk be, hogy legyen-e lehetőség egy-egy rosszul sikerült ütés megismétlésére.

Ennyit a főmenüről, és annyit azért hozzátennék, hogy szemben az elején elmondottakkal, ezek a különböző versenytípusok sokat dobnak a játék hangulatán.

Ami magát a szimulációs részt illeti, a nézet, meg a funkciók nem nagyon különböznek a rivális programokétól, talán ez az a rész, ahol a legkevesebb eredetiség fedezhető fel. Az is igaz azonban, hogy nehéz lenne ennél sokkal jobb és hatékonyabb szimulációt kiötleni.

Végére maradt az értékelés, amit azonban részben már megtettem az ismertető elején, azaz a program nem rossz, sőt egész jó, de semmi olyan extra funkciót nem tartalmaz, ami miatt érdemes lenne átváltani erre egy másik golfprogramról. Természetesen akik még csak most ismerkednek a számítógépes golf világával, azoknak mindenképpen egy olyan alternatíva, amit mindenképpen érdemes meggondolni. Szóval: nézzük meg, majd utána döntsük el, hogy megfelel-e kényes ízlésünknek.

ANDREW

CORE

+ sokféle játéklehetőség, nem foglal túl sok helyet
– gondok a zenével GUS-on

MS DOS 5.0
386
4 MB RAM
VGA
1.6 MB HD
SOUND BLASTER comp., ROLAND, GUS

73%

FOOTBALL GLORY

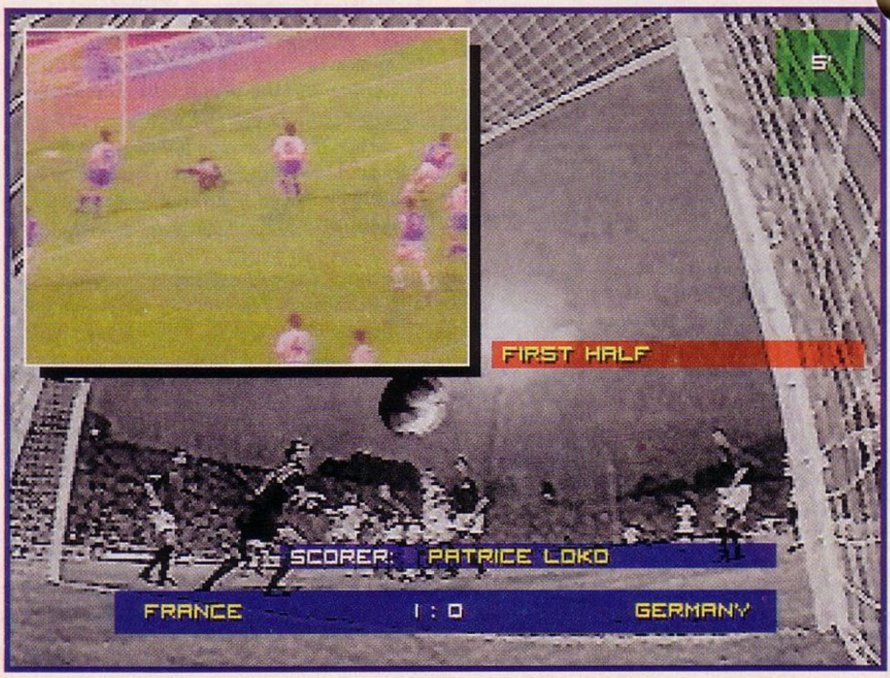
A sportprogramokból soha nem lehet elég. Nincs olyan cég, melyiknek ne lenne legalább egy-kettő a tarsolyában, és ez a focinál különösen így van. Főleg Európában. Ebből aztán megy a tömegtermelés. Csak hát egy idő után már nem lehet jobbat csinálni (legalábbis egy időre), már megvannak a helyi ászok, a szupercsúcstartók, az igazán profik, és ezzel az új programkészítőknek is szembe kell nézni. Valami olyan ez, mint egy NAGY SÖTÉT felhő, ami ott lebeg a programok sikeressége felett. De azért a vállalkozó szellemű újoncok csak megpróbálkoznak a saját maguk kis verziójával is. Megpróbálnak valami merőben újat csinálni.

Nem kell annak feltétlenül mindenben tökéletesnek lennie, elég, ha pár dologban menő csak. Ennek a játéknak a készítői is erre gondolhattak, mikor csinálták, mert ők, amellett, hogy egy jó grafikájú, jó játszhatóságú játékot készítettek, inkább a poénosságra tették a hangsúlyt. Ez eléggé kiemelkedő lett és végül is ez a lényeg. Először is a CD tokja, ami egy kedves négyzetnyi fűdarabot ábrázol (Bár lehet egy zöldhajú punkgyerek haja is), a hátsó oldalon – és a program dobozán – levő idétlen képről nem is szólva. Meg aztán az is, hogy CD-n van. A legprofibb foci progik is lemezen vannak, ez az ismeretlen meg pofátlan módon egy teljes CD-t megtölt (ez nem vicc, ha jól számoltam, szigorúan 640 megát foglal). Az installálás nagyon modern (a joy-okat csak helyből kalibrálja). Utána tudjuk a hangot, az irányítást beállítani, sőt, még pár hasznos tanácsot is elolvashatunk. De ezután már tényleg a kemény játék jön. Az indítás után megnézhetjük azt a pár, már-már közhellyé vált digivideo-t, megtudhatjuk a készítők nevét dallamos horvát nyelven, és csak utána mienk a terep. A programnak nagy előnye, hogy a készítők nem voltak lusták utánajárni és beleírni a csapattagok neveit. Egyébként a kurzor jobban megnézve egy valami iszonyú béna figura, később se számítsunk sokkal jobbra. A főmenüből két lényeges helyre léphetünk, ezek a CLUBS és a NATIONS.

A CLUBS-ban a klubcsapatok ügyes-bajos dolgaival, míg a NATIONS-ben a nemzeti válogatottak problémáival foglalkozhatunk. De ez egyáltalán nem ilyen egyszerű. Azon belül is rengeteg dolgot választhatunk, például a CLUBS-ban indíthatunk bajnokcsapatok Európa kupáját (Champions League), kupagyőztesek Európa kupáját (Cup Winners Cup), UEFA kupát, Angol ligát (English League), de csinálhatunk akár saját kupát (Create Cup), saját ligát (Create League), játszhatunk barátságos mérkőzést is (Friendly), de ami már igazán jó, meg laza dolog, az az, hogy belenyúlkálhatunk a csapatokba és ott átalakíthatunk a csapatnévtől a játékosokon keresztül a csapatmezig mindent (lásd Sensible Soccer). A kész kupákon belül már csak a résztvevő csapatokat tudjuk kiválasztani, viszont a saját ligánál-kupánál be lehet szabályozni.

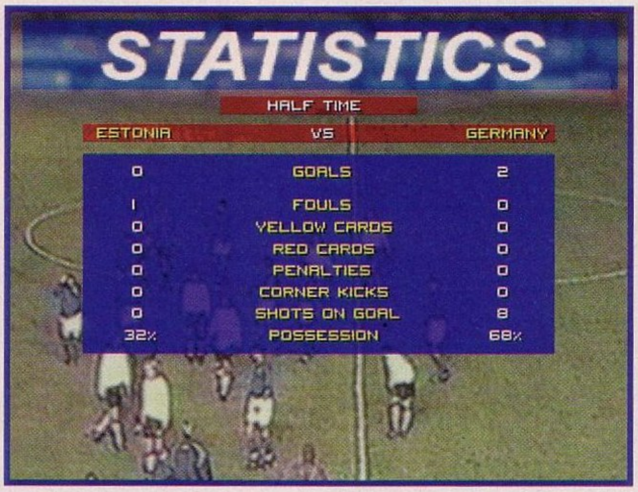
Ligánál: csapatok száma, oda-vissza vágó, és az idegenben lőtt gólok számítsanak-e.

Kupánál: csapatok száma, összes csapat összessel hányat játszik, Győzelemért hány pont jár.



A NATIONS-ben választhatunk Világbajnokságot (World Cup), Európa Bajnokság Selejtezőket (Euro Qualificate), de a klubokhoz hasonlóan itt is csinálhatunk saját kupát, meg ligát is, se több se kevesebb lehetőséggel, itt is játszhatunk barátságos meccset, és itt is nyúlkálhatunk a nevek között. Még a főmenüben van egy pár dolog, mint az About, itt infokat tudhatunk meg a programról, a készítőkről, satöbbi, satöbbi. A View Replays-ben a legutolsó kilépés körüli helyzeteket nézhetjük vissza. A Practice-ben pedig gyakorolhatunk akár több dolgot is, hogy van-e értelme ennek, azt nem igazán tudom, mert nem hinném, hogy kellene különösebb gyakorlás a programhoz, meg különben is, minek, de ha már benne van, nem baj. Na. Szóval lehet a tizenegyeseket (Penalties), szögletrúgást (Corner Kicks), és a szabadrúgást (Free Kicks) gyakorolni. Még beállíthatjuk azt is, hogy mivel irányítunk. Ja igen, a főmenüben tudjuk be-ki kapcsolni a zenét (Meccs közben zene helyből nincs, de nem is kell). Még a meccsek előtt egy csomó mindent be lehet állítani. Ezek: Talaj (Pitch – Spring, Summer, Autumn, Winter, Wet, Snow, Muddy, Icy, Soft, Hard, Astro, Dry), Time (A meccs hossza – 2*1, 2, 3, 5, 10, 20, 45), Grass Lines (A fű csíkozása – Vertical, Horizontal, None , Random), Auto Replay (Visszajátszásnál csak a gólt, mindent vagy semmit mutasson), Game Speed (Gyorsaság – Szerintem alapbeállításnál – normal – a legjátszhatóbb) és View Comp (Mutassa a gép gép elleni meccset).

És most a lényegről. A játék az utóbbi időben sablonná vált felülnézetből mutatja a pályát, amolyan Sensible Soccer-szerűen. A grafikája nem olyan szép mint a Sensi-nek, de pár apróságban mégis jobb mint például sokkal betegesebben néz ki az egész, meg az olyan dolgok, mint szemüveges a bíró, meg ahogy ez meg van csinálva (annyira bénán néz ki), így nem is zavaró a nem annyira tökéletes grafika. De mint mondtam, az irányítás nem az a nagyon felemelő, de nem is rossz, szóval a jó átlag. Viszont a játék közbe baromi sok idióta poént tettek, például sárgalapos szabálytalanság elkövetése után a



játékos elkezd vitatkozni a bíróval (kis buborékokban van a szöveg), nagyjából úgy, hogy „Nem követtem el semmit – Én vagyok a törvény", meg általában a gólok után a közönség bedobál wc-papírt a pályára, vagy berohan egy meztelen nő, vagy egy békeharcos, utána a rendfenntartó és kábé egy percig ott kergetőznek, aztán a rendőr szétveri a fejét, de persze csak úgy bénán. És ami szerintem a legnagyobb poén, hogy ha valaki öngólt lő, az ellenféltől mindig megszólal valaki, hogy szép lövés volt. És nem ezzel zsúfolták tele a programot, úgy szépen van ez adagolva, ahogy azt kell. De még másra is odafigyeltek a kedves horvát programozó urak, mint a játékos nem mindig esik el a becsúszó játékos lábán, néha átugorja... Szóval nagyjából olyan a meccs, mint a valóságban.

Befejezésül annyit, hogy ez a játék nem dönt meg semmilyen rekordot, alapjában véve eléggé átlagos, nem mondom, hogy ezt mindenkinek be kell szerezni, mert nem olyan nagy, de azért el lehet vele szórakozgatni, főleg ezek az idiótikus animációk dobják meg nagyon. Ja igen, kiderült, hogy van belőle lemezes verzió is, amiben nincsenek digivideók, de a lényeg, az igen. Eggyel szaporodott a fociprogramok száma, ami nem jelenti azt, hogy most már minden mást el kell felejteni, de azért ezt is nyugodtan ki lehet próbálni egyszer-kétszer. Meg ugye majd miután kijön a Sensible Golf, megjelenik a Golf Glory néhány kedves lengyel programozó keze alól.

Andrej

BLACK LEGEND

+ Vicces animációk játék közben

– A program többi része elég átlagosra sikerült

MS DOS 5.0
386/40
4 MB RAM
VGA
5 MB HD
SOUND BLASTER comp.

76%

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD³² + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11520 Ft
486SLC2-50MHz	10800 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM, EXPERT chipset, Award bios, 3-5V	12552 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enh., 3-5V	11992 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 4*72 pin RAM, SIS chipset, Award bios enh.,3-5V IDE	13600 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 4*72 pin RAM,VIA Pluto chip., Award bios en. 3-5V	16800 Ft
586 60-66MHz	21600-65280 Ft

Processzorok

486DX-40 MHz	Cyrix	7992 Ft
486DX2-66 MHz proc	IBM	10400 Ft
	INTEL	17992 Ft
486DX2-80 MHz processzor	Cyrix	16992 Ft
	AMD	15600 Ft
486DX4-100 MHz processzor	AMD	19200 Ft
	INTEL	21992 Ft
586 Pentium 66/75MHz		37440,35200 Ft
586 Pentium 90/100 MHz		49360,62560 Ft
586 Pentium 120 MHz		109.992 Ft

Monitorok

14" mono VGA (800×600)	10560 Ft
14" PGA color SVGA (1024×768,0.28,LR) 5db tól	23992 Ft
14" Daewoo color VGA (640×480,0.39)	22992 Ft
14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	31992 Ft
15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	43992 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1360 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4880 Ft
Trident 8900D VGA	2992 Ft
Cirrus 5429	10[illegible] Ft
ET4000W32P	13[illegible] Ft

RAMok, winchesterek

414256 - 128kB RAM	688 Ft
814260 - 512kB RAM	3992 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/3992/15120 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	15920 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	32640 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	55992 Ft
32MB SIMM 70 ns 36 bit	103200 Ft
270/ 420/ 520 MB hard disk	17280,18881,19992 Ft
730 MB hard disk	29992 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	39992 Ft
2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft

Hangkártyák:

SB 16 MCD OEM/+ASP OEM	10800,15600 Ft
SB 16 PRO CSP/32 AVE ASP	24800,38392 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15192,25992 Ft
GUS ACE	15280 Ft
WD Paradise Prof 16DSP (MultiCD,WT,GM)	15992 Ft
Hangfalak	2448- 7992Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Cooler	680-1[illegible] Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	7[illegible] Ft
Egerek	992-6992 Ft

FAX-Modem kártyák

Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+		14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA, 1 MB VGA			
2S1P1G, 101 gombos bill.		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	58.020	59.732	60.732	76.904	78.616	79.616	87.616
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	61.148	62.680	63.860	80.032	81.744	82.744	90.744
C486DX-40 MHz	4MB RAM	79.204	80.916	81.916	98.088	99.800	100.800	108.800
CI486DX2-66 MHz	4MB RAM	81.204	82.916	83.916	100.088	101.800	102.800	110.800
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	87.796	89.508	90.508	106.680	108.392	109.392	117.392
A486DX4-100 MHz	4MB RAM	89.956	91.668	92.668	108.840	110.552	111.552	119.552
Pentium 75 MHz	8MB RAM	132.444	134.156	135.156	151.328	153.040	154.040	162.040
Pentium 100 MHz	8MB RAM	158.844	160.556	161.556	177.728	179.440	180.440	188.440

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Toshiba 4× sebességű CD-ROM, AT-BUS
22.992 Ft

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Több mint 50 CD³² program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.
Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket augusztus 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500 Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

G PIXEL

1055 Budapest,
Balassi B. u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax: 153-0624

– Gravis UltraSound ACE: 14.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ÉSZKÉP

1065 Budapest,
Lázár utca 10.
Tel./Fax: 131-3502
131-3503
131-3504

4%

– Az Észkép által forgalmazott Creative termékekre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TRANS-AM elektric

1145 Budapest,
Titel u. 2/b
Tel./Fax.: 164-0579
Fax.: 184-2249

– Multimédiás hardware-kiegészítők (CD-ROM meghajtók, hangkártyák, hangfalak) viszonteladói áron!

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SZűcs SoftWare

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
– A PVIEW 4.02-es program vásárlása esetén 1.250 forint kedvezmény.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD vásárlásnál.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

aPLUS

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER — **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

5%

– Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ComputerBooks

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ASPECT
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

1136 Budapest,
Hegedűs Gyula u. 7.
Tel./Fax: 111-0080
111-5068

– 10 % kedvezmény a teljes CD-ROM kínálatra. (játék, multimédia, felhasználói prg-ok)
– 15 % kedvezmény az akciós, 800 Ft-os CD-ROM kínálatra.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ADAT és AUDIO CD ÍRÁS

Rövid határidővel,
Kodak alapanyagra,
felírás AT-ról, SCSI-ról és CD-ről,
Winchester bérlés.

PC Szerviz Kft.
1223 Budapest,
Tűzliliom u. 45.
Tel./Fax: 06 (30) 427-176
Telefonon időpontegyeztetés kérünk!

10%

– A bónnal együtt iratott minden egyes CD lemezre.

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:

PC GURU
1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

FOOTBALL GLORY

A remek foci program játszható demoja.

CDRAM V0.7

Egy rezidens CD lejátszó, mely kiváló szolgáltatásokat nyújt.

CONVERT V1.4B

A PC GURU 95/5-ös számában ismertetett konverter. Nélkülözhetetlen segédeszköz a zenéléshez.

MEGA-EM V3.04B

A Gravis őrültek legújabb segédeszköze, egy remek Roland emulátor.

FRUITBLANK

Egy shareware játék, mely egy félkarú rablót szimulál.

SHOOTING GALERY V3.3

Csak a céllövészet mestereinek ajánlott shareware játék.

Az előző számunkban fejeztük be 4 fordulós „vagdosós" játékunkat.

Nos úgy néz ki, hogy szerencsés próbálkozás volt, legalábbis a hozzánk beérkezett levelek mennyiségéből ítélve. Egy újabb játékot índítunk ebben a hónapban, reméljük ez is legalább annyira tetszeni fog mint az előző. A játék ismét 4 részből fog állni.

A Nyeremények most a következők:

1, 25% kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy vagyJOYPAD számokra
2, 15% egyszeri kedvezmény az 1 éves GURU vagy PC GURU előfizetésre
3, 25 GURU polo egyike
4, 10 % kedvezmény CD előfizetés esetén
5, zsákbamacska nyeremény (valamilyen ajándék, pl játék, CD, polo, egérpad, poszter, stb.)

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 10 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 120-8007
Tel./fax: (36-1) 120-1636

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐ CHIP Számítógép magazint	1 évre	3996 Ft-ért
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot	1 évre	3148 Ft-ért

1995. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 120-8007, fax: 120-1636

TÁBOR

Ugye Te is tudsz a táborunkról? Nos, ha nem tudnál róla akkor rgősen olvasd el az előző számban az információkat a nyári nagy közös nyaralásról.

Még most sem késő talán, hogy Te is velünk táborozz Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Jelentkezz a GURU címén:
GURU 1399 Bp.
Pf. 701/765

Panasonic
Business Systems

KX-P1150
9 tűs mátrixnyomtató

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *3,5" SETUP lemez*
- *240x216 dpi felbontás*

Ajánlott végfelhasználói ára:
23.512 Ft + áfa

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363,
270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

BUDAPEST	
Axico	268-0330
DCL	156-2991
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
N-SYS	173-1414
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK		
Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Mod	Győr	(96) 317-967
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems

Panasonic